

Número 15 • Año II • P.V.P. 350 Ptas.
MASTER SYSTEM - MEGA DRIVE - GAME GEAR
MEGA
force
la revista de los juegos SEGA
PRIMAVERA
REGALO
NOVELA
DE SONIC
MEGA DOSSIER
Ecco the Dolphin
para Mega Drive
PREVIEWS
James Bond
Superman
MEGA ZAPPING
JUNGLE
STRIKE
REPORTAJE:
VIDEOJUEGOS
Y EPILEPSIA

CURSO DE VERANO

ASIGNATURAS PENDIENTES

Olvida los exámenes. Los nervios. Las noches de insomnio. Los temas odiosos...
¡¡Es la hora del desquite!! Comienza un "curso" donde tú eres el maestro y cada asignatura una experiencia apasionante. Son las "optativas" de SEGA.
Diez Packs autooperativos repletos de acción, juego y diversión.
En Mega Drive, Master System II y Game Gear.
¡Lánzate a por el tuyo!
Este verano, va a ser fuerte de verdad.





MEGA ACCION
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
- 2 mandos de juego
- 4 juegos:
- **STREETS OF RAGE**
- **GOLDEN AXE**
- **SHINOBI**
- **SONIC**





MEGA PACK
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
- 2 mandos de juego
- 4 juegos:
- **SUPER HANG ON**
- **WORLD CUP ITALIA**
- **COLUMNS**
- **SONIC**





FLASH PACK
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
- 2 mandos de juego
- 2 juegos:
- **FLASH BACK**
- **SONIC**





SONIC PACK
- Consola MEGA DRIVE con sonido estéreo
- 2 mandos de juego
- **SONIC**

19.900 +iva

MEGA DRIVE

GA

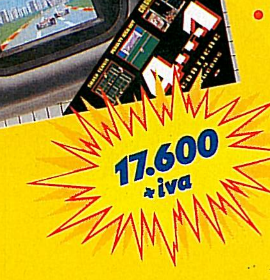
MAS FUERTE

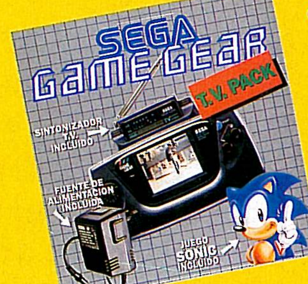


GAME GEAR



GAME GEAR "4 EN 1"
- Consola GAME GEAR con sonido estéreo
- 4 juegos:
- **RALLY CHALLENGE**
- **SMASH TENNIS**
- **PENALTY KICK OUT**
- **COLUMNS 2**





GAME GEAR T.V. PACK
- Consola GAME GEAR con sonido estéreo
- T.V. Tuner para sintonizar nitidamente cualquier canal de T.V.
- Fuente de alimentación
- **SONIC**





GAME GEAR PLUS
- Consola GAME GEAR con sonido estéreo
- Fuente de alimentación
- **SONIC**

20.265 +iva

CURSO DE VERANO

ESTE

JULIO
Nº 15



MEGAFORCE es una publicación de:
Editorial Primavera

Consejero Delegado: Raymond Cohen
Director General: Luis Martínez Ruíz

Director: Jesús Lázaro
Redactores y colaboradores: Francisco Durán, Mary Connor, Esperanza Hernández, Mónica Morales, Jaime Torroja
Diseño: Yves Rainaud y J.Lázaro
Autoedición: Mario Ruíz

Redacción y Administración:
C/ Córcega 267, Principal 2º, 08008 Barcelona
Tel. (93) 218 25 06 Fax (93) 218 27 37
Publicidad: Publi Mul S.L.
Rda. General Mitre, 200 5º 2º, 08006 Barcelona

Producción: Artibox, Barcelona
Preimpresión digital: Clickart, Madrid
Suscripciones: G+J, S.A.
Marqués de Villamagna 4, 28001 Madrid.
Tel. (91) 578 03 75 Fax (91) 575 26 71
Distribución: G+J S.A.
Impresión: Rotocayfo S.A.

Depósito legal: B-17380-92
ISSN: 1132-2721

MEGANOTICIAS

MEGARREPORTAJE



PREVIEWS

Los juegos que están al llegar, lo más nuevo en el mercado... Todo está en esta sección.



EL PANTALLAZO

MES...



Tecmagik entra con fuerzo en el mundo de los 16 bits

Cuatro impresionantes títulos son la apuesta de Tedmagik en el mundo de los juegos de 16 bits. Como ya os anunciamos en números anteriores Tecmagik estaba trabajando duro en el desarrollo de cuatro aventuras que iban a ser su desembarco en las consolas Megadrive y Mega CD.

Se trata de Andre Agassi Tennis, Steven Seagal, Sylvester & Tweety y Pink Panther. El primero, como podeis suponer es una simulación deportiva basada en el juego del americano Agassi, que saldrá proximamente para la Megadrive y la Master System. Lástima que Agassi no participase en el torneo de Roland Garros lo que hubiera hecho subir la popularidad de este videojuego. Al menos ganó un español: Sergio Bruguera.

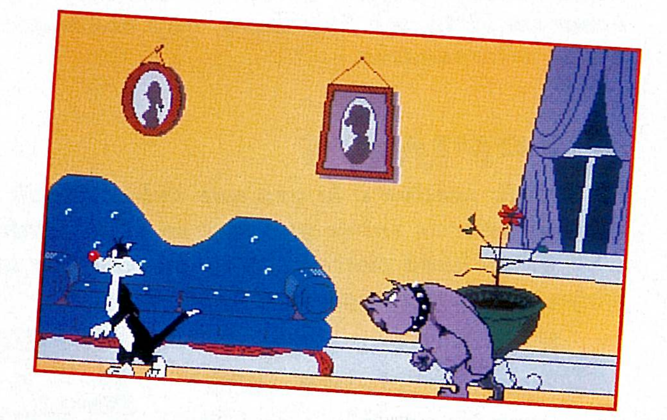
Sylvester & Tweety se basa en las aventuras de dos personajes de dibujos animados, el gato Silvestre y el canario Piolín, y es el debut de estos en un videojuego después de 50 años de existencia. La tarea de Silvestre es capturar a Piolín, lo que no es un trabajo fácil, ya que tras un aspecto inocente se esconde una de los personajes más listos de la historia de los dibujos animados. Además, cuando Piolín (o Tweety) descubre una poción mágica se transforma en un terrible monstruo. La clásica música de estos dibujos de la Warner Bros. acompaña a unos divertidos gráficos.



Pink Panther, la cínica Pantera Rosa, es otra de los grandes de los dibujos animados, seguida en todo el mundo por millones de niños y adultos. Su popularidad ha vuelto a resurgir en los últimos tiempos e incluso IBM la ha utilizado como reclamo en sus anuncios. Ahora llega a las consolas de la mano de Tecmagik. Y dada su procedencia cinematográfica, era lógico que sus aventuras se desarrollasen en unos estudios de grabación de cine. También incluye la conocida música de Henri Mancini que acompaña al característico andar del personaje.

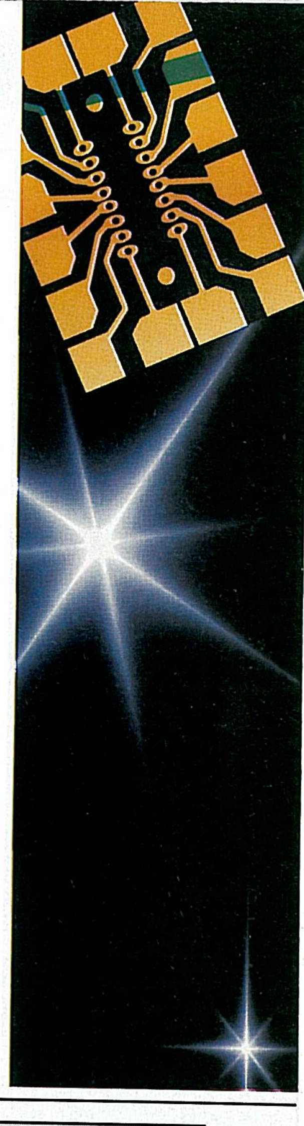
Finalmente, un acuerdo con otro de los cachas más taquilleros del cine, Steven Seagal, nos permitirá disfrutar de toda una serie de videojuegos en varias plataformas. La primera de la serie se sitúa en el futuro, en el año 2194, con una megacompañía controlando el mundo. Los maestros del antiguo arte de lucha conocido como Aikido, Seagal y su compañero Trish Morgan repartirán sus golpes en un cartucho que verá la luz a principios del próximo año.





Así que, como véis, Tecmagik ha apostado muy fuerte en el mercado de las consolas de 16 bits, en el que espera obtener el mismo éxito que el conseguido con los juegos creados para Master System.

Dinosaurios para la Mega CD



Más películas que llevarnos a la Mega CD. Y en esta ocasión los protagonistas son los dinosaurios. Como todo el mundo sabe, este es el año de los dinosaurios y gran parte de la culpa de ello la tiene Steven Spielberg y su "Parque Jurásico".

Quienes hayan prestado más atención a las clases de Ciencias sabrán que el Jurásico es un período de la prehistoria que se caracteriza por contar con un gran número de especies de dinosaurios, tanto carnivoros como herbívoros, lentos o rápidos y grandes o pequeños.



Lo malo es que desaparecieron sin dejar más que fósiles y... algo de sangre en las tripas de algunos insectos conservados en una cosa que se llama ámbar (resina fosilizada).

Ya en nuestro tiempo, unos científicos son capaces de recrear un gran número de dinosurios y formar con ellos una especie de parque en una isla de América del Sur. Este es el argumento de la novela titulada "Parque Jurásico" y de la película de Spielberg. Y también del juego desarrollado por Electronic Arts para la Mega CD.

Los rumores sobre el videojuego dicen que será un aventura tipo arcade que incluirá varias escenas del film. La animación promete ser espectacular y la diversión está garantizada. Sin embargo tendremos que esperar un poco más todavía. Quizá a finales de año podamos ver a los dinosaurios invadir nuestras consolas. De todas formas os mantendremos informados de lo que vaya surgiendo sobre este juego.



El ¿último? héroe de acción

Arnold Schwarzenegger está a punto de estrenar su última película "Last Action Hero". Pero como esta no es una revista de cine, el único motivo que tenemos para traer a este cachas a nuestras páginas es que el film va a ser convertido en videojuego por la compañía Sony Imagesoft.

Todavía no hay fecha para el lanzamiento, de hecho la película no ha llegado aún a las carteleras, pero lo cierto es que los chicos de Psynognosis están trabajando con ahínco en el juego y es posible que salga al mercado en algún momento del verano. A España tardará un poco más en llegar, pero cuando lo haga todos vosotros estaréis deseando haceros con él.

El argumento de la película, y también el del juego, gira alrededor de las aventuras que vive un chico, Danny, que se ve transportado al mundo del celuloide, donde se ve envuelto en mil aventuras con su héroe favorito (¿quién será?).

Las noticias que nos llegan del otro lado del Atlantico dicen que los encargados de convertir la película a la Mega CD (también habrá una versión para la Megadrive) están llevando a cabo un importante trabajo para el que cuentan con la ayuda del actor austríaco que ha firmado un contrato que le obligará a filmar escenas exclusivas para el juego y que no saldrán en la película. Si se tiene en cuenta lo que cuesta tener trabajando a Schwarzenegger (un mínimo de 15 millones de dólares por película) nos podremos hacer una idea de lo serio que se está tomando este juego Sony.

¡BIENVENIDA, HERMANA!

Ya somos uno más. Acaba de aparecer la edición portuguesa de MEGA FORCE. Sí, la primera revista cien por cien Sega tiene desde el pasado mes una edición más: en Portugal.

Al día de hoy salen en Europa un total de cuatro versiones de MEGA FORCE: española, francesa, holandesa y ahora portuguesa. Además, MEGA FORCE se está editando actualmente para los mercados de Bélgica, España, Francia, Holanda, Luxemburgo, Portugal y Suiza. Por su parte, la edición española se comercializa también en hispanoamérica y Estados Unidos.

Así que ya ves, vayas donde vayas este verano seguro que encuentras MEGA FORCE, la primera revista cien por cien Sega.

Llega Chuck Junior a la Megadrive

Como ya os anunciábamos en el pasado número, Chuck Rock ha tenido un descendiente, su hijo Chuck Junior. También os decíamos que, de momento, los programadores de Core Design sólo estaban trabajando en la versión para Amiga.

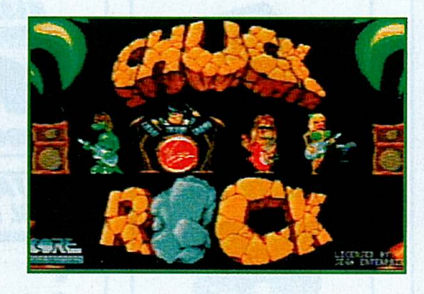
Pues bien, las buenas noticias son que Core ya tiene preparada una versión para Megadrive que se llamará, logicamente, Chuck Rock II. Y como pronto podréis ver, se trata de una magnifica continuación, tan buena o mejor que la primera parte.

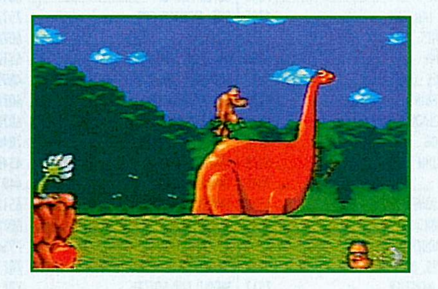
La historia cuenta que Chuck Rock, convertido en el presidente de la compañía Chuck Motors, ha sido secuestrado por unos malvados a las órdenes de su máximo rival: Brick Jagger, jefe de la Datstone Car Company. Este villano ha pedido un rescate con unas condiciones imposibles de cumplir para liberar a Chuck y todos creen que no volverán a ver al panzudo troglodita.

Sin embargo, Chuck Junior, de sólo seis meses de edad, piensa de forma muy diferente y se lanza a la búsqueda de su padre, armado con la cachiporra de este (que, por cierto, es mayor que él mismo) y un paquete de pañales.

El juego es del mismo estilo que el anterior, con numerosas plataformas, enemigos de los más diversos tipos y montones de diversión. En próximos números os daremos más detalles.







Cualquier consola, cualquier juego

El mito de la incompatibiidad de los CDs americanos y japoneses con las consolas Mega CD europeas se acaba de romper. La compañía Datel ha presentado en el mercado inglés un cartucho que se coloca como si se tratase de un videojuego y que te permite jugar con cualquier título desarrollado para los modelos no europeos de la Mega CD.

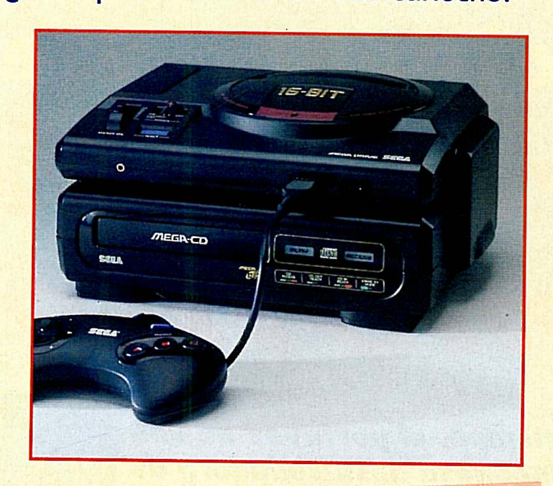
De esta forma es posible jugar con discos importados de Japón en una consola europea. Siempre hablando de la Mega CD, por supuesto.

Hasta ahora tanto la consola como el lector de CDs tenían que ser de la misma clase (americana-americano, japonés-japones o europeo-europeo) para poder jugar, pero el nuevo periférico de Datel hace que esto ya no sea necesario.

La buena noticia para los conosleros también lo es para los importadores de juegos, ya que podrán presentar en el mercado español y europeo en general sus juegos antes de que se termine la versión para nuestro continente. Como sabéis, lo normal es que el juego salga primero en el mercado japonés o americano y luego se adapte a las características de Europa. Este retraso ya no será necesario gracias al cartucho de Datel.

Aunque todavía no está confirmado, lo más probable es que la compañía qur importe el cartucho para España sea Proein, que ya es distribuidora de otros productos de Datel, como el Action Replay.

El problema es que a lo mejor Sega considera que este adaptador no es del todo legal y trate de impedir su comercialización. El meollo del asunto está en una parte de la programación que, según Andrew Wright, un directivo de Sega Europa, "podría estar al borde de la ilegalidad". Veremos que pasa finalmente, pero sería una pena que Sega consiguiese parar la venta de este cartucho.





A la venta en España

Aquí en nuestro país el distribuidor ABC Analog ya dispone de dos adaptadores para la Mega Drive. El primero de ellos permite utilizar la práctica totalidad de los cartuchos japoneses y americanos (parece ser que incluso los que tienen algún tipo de protección como el Cool Spot) en las consolas europeas.

El otro adaptador está diseñado para poder jugar como los CD-ROMs americanos o japoneses en cualquier Mega-CD europea. Según fuente de ABC Analog ellos han probado muchos juegos en formato CD-ROM con este adaptador y de momento sólo les ha dado problemas el Blackhole Assault.

Además, ABC Analog acaba de incorporar a su catálogo lo equipos para hacer copias de seguridad de los cartuchos en disquetes normales. ABC Analog, teléfono: (91) 559 43 95 y (91) 542 15 78.



Videjojuegos y epilepsia

Una peligrosa combinación

Hace muy poco tiempo, el portavoz de una gran firma japonesa desarrolladora de vídeojuegos hacía las siguientes declaraciones: "Los cuchillos, que suelen utilizarse en la cocina, a veces pueden servir para matar a alguien... Pero la diferencia entre un uso y otro sólo la marca quien coge ese cuchillo". Estas palabras, que a todo el mundo resultan obvias, las decía a raíz de la polémica surgida hace unos meses sobre la relación entre la epilepsia y los vídeojuegos, y vienen a resumir un poco el contenido de los informes, encuestas y análisis que hemos ido recogiendo: los vídeojuegos no producen epilepsia, pero la combinación vídeojuego-persona propensa a la epilepsia sí puede ser peligrosa.

Todo comenzó en Inglaterra, cuando hace tiempo el Sun se hizo eco de la muerte de un adolescente que había sufrido un ataque epiléptico después de jugar una partida de Mario con la Nintendo. A partir de ahí, los titulares de los periódicos se sucedieron, y en las revistas de consumo, de ocio, de información, etc, aparecían artículos que hablaban del tema en estos términos: *"los juegos son peligrosos...", "hay demasiados accidentes...", "enfermedades provocadas por los vídeojuegos..."*. El asunto había provocado la alarma general, y en muchos casos los medios de comunicación entraron en el "juego" sin pensarlo dos veces, creando un clima cercano a la histeria.

Pero vamos a analizar cuánto hay de razón en este miedo hacia el uso de los vídeojuegos y cuánto hay de exageración y desconocimiento. Y para poner en claro algunas ideas, nada mejor que los datos recogidos en nuestro país vecino, Francia, y los estudios que allí se han realizado.

Cuando sonó la alarma en Europa sobre la relación entre la enfermedad de la epilepsia y el uso de los vídeojuegos, la Comisión de Seguridad de los Consumidores de Francia empezó a estudiar el problema y, a finales de febrero de este año, dio a conocer algunos datos preliminares: el número de casos que se habían dado en todo el país era muy reducido (se hablaba de una docena). Además, los análisis habían demostrado que las pantallas de las consolas portátiles no eran peligrosas. Otro importante organismo de aquel país estaba también interesado en conocer la verdad, el Ministerio de Economía y Finanzas, y seguro que muchos de vosotros (y vuestros padres) queréis también saber si estáis o no en peligro de muerte cada vez que encendéis la consola.

Los primeros hechos

Después de detectar los primeros casos en Francia, se le pidió a la Comisión citada que se pusiera en marcha, "considerando los riesgos que representan las consolas de juegos debido a sus pantallas... y dados los casos de epilepsia que PARECEN haber sido provocados por el uso de consolas de juegos electrónicos...". Y se le encargó que llevara a cabo "las investigaciones



necesarias para informar a la Opinión Pública sobre los riesgos reales que se derivan del uso de estos productos, sea cual sea la marca, el uso que se haga, el software utilizado y la sensibilidad de los usuarios".

Evidentemente, había una razón para tener ese miedo y ese interés, y eran los casos que se habían producido tanto en Francia como en otros países, casos ccomo éstos:

-En Noisv-le-Grand, un niño de diez años sufrió repentinamente un ataque de epilepsia. Había estado jugando por la mañana, durante unos veinte minutos, con la consola Nintendo y el juego Megaman II (algo así como Flashman). Este chaval sí tenía antecedentes de la enfermedad, ya que a los 18 meses sufrió un ataque epiléptico, por lo que se le consideró una persona "predispuesta".

-En Vendée, una niña de seis años fue víctima de una crisis generalizada de epilepsia mientras jugaba con Sonic para Mega Drive. Fue hospitalizada en el centro sanitario La Roche de Yon. Allí declararon que cada año les llegaban dos o tres casos similares, aunque no pudieron precisar si eran debidos al uso de videojuegos o simplemente al hecho de ver la televisión.

En el gran dossier del Ministerio se recogían más casos, hasta llegar a los cincuenta. Casi todos ellos se referían a ataques pasajeros, que habían requerido una hospitalización mínima (unas ocho horas, lo que se tarda en hacer una serie de pruebas como el escáner cerebral, el electroencefalograma, etc), y que se habían producido tras el uso de consolas de videojuegos o de microordenadores (Sega, Nintendo, Amstrad, Atari... estaban todas las marcas). Algunas de las víctimas ya habían sufrido con anterioridad ataques epilépticos, otras lo sufrían por primera vez, pero en líneas generales ni en unas ni en otras el ataque tuvo secuelas.

Lo que dicen las cifras

Cuando todo esto empezó, los defensores a ultranza de los videojuegos comenzaron a decir que no había ningún caso que no tuviera antes antecedentes, que no estaba nada demostrado, que las consolas eran inofensivas aunque se usaran en demasía... Al mismo tiempo, los detractores de los juguetes electrónicos, los padres, los críticos de la informática y de los inventos como el televisor... decían que había muchos casos, que en todos la enfermedad era provocada por los juegos, que había además otros muchos males y enfermedades derivados del uso de consolas y de televisores...

No seamos alarmistas: los video juegos no son peligrosos salvo en casos muy aislados y si no existe un cierto control al jugar.



Ni lo uno ni lo otro. Como acabamos de ver, es cierto que los casos existen, y no se puede cerrar los ojos ante ello. Pero como acabamos de ver también, son muy pocos, en algunos de ellos ya hay antecedentes y las consecuencias por lo general no son importantes. Además, como vamos a ver después, hay que analizar bastante bien las situaciones, y no se puede decir: EL USO DE VIDEOJUEGOS PROVOCA EPILEPSIA, porque sería un claro ERROR.

Las cifras, en este tipo de problemas, son a veces argumentos que se utilizan desde ambos bandos. Por ejemplo, en Francia hay 55 millones de habitantes, y sólo 2.000 de ellos son fotosensibles. La proporción de epilépticos es distinta: seis habitantes de cada mil están afectados por este mal. Y en cuanto a los casos de ataques epilépticos, la cifra es difícil de determinar, ya que se pueden sufrir ataques de este tipo por causas tan dispares (falta de sueño, abuso de alcohol, sensaciones fuertes) que a menudo se confunden con crisis emotivas, nerviosas, y se le da el nombre de ataque epiléptico a lo que no es más que una "histeria pasajera".

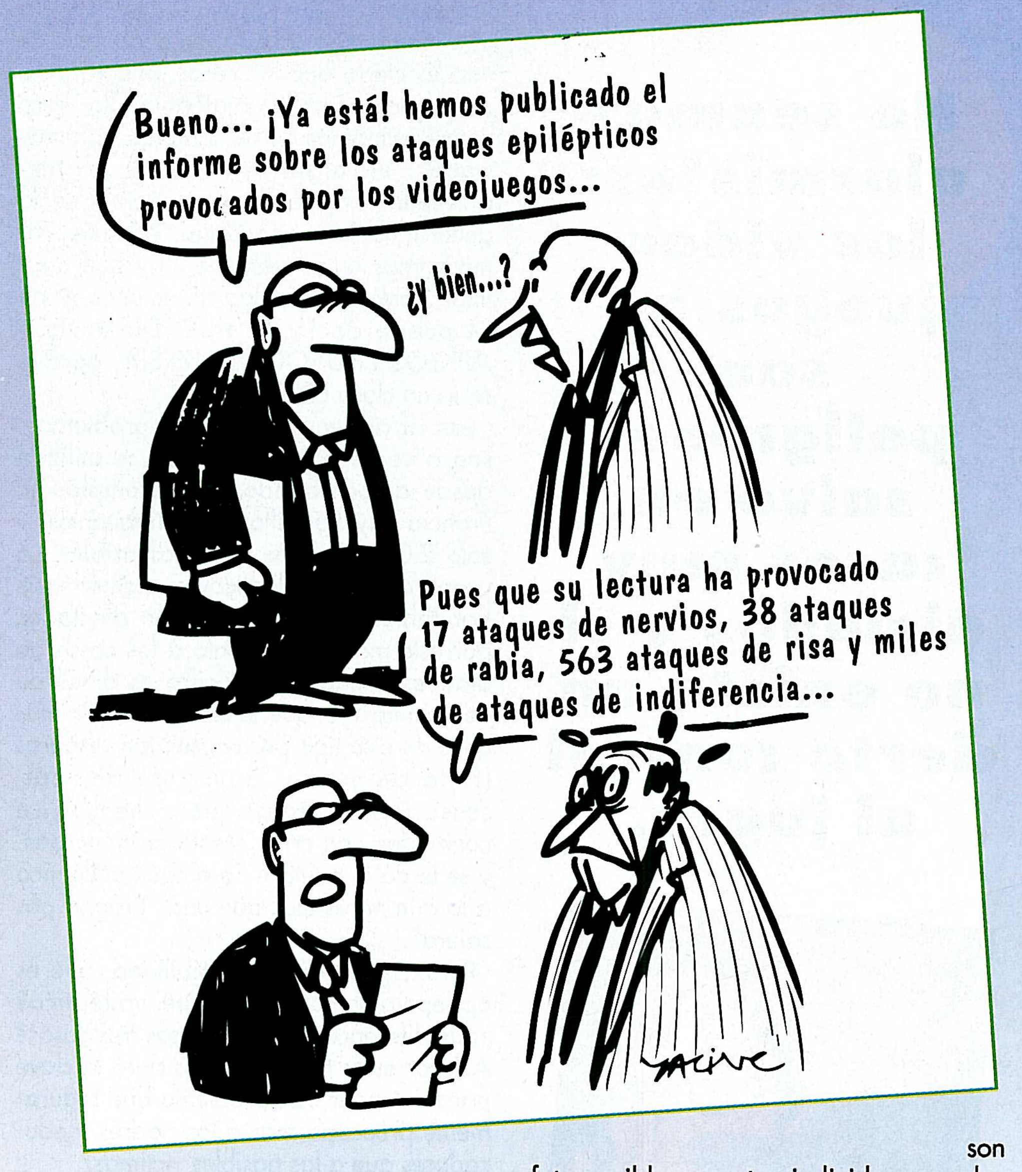
Pero... ¿qué es fotosensibilidad, qué es epilepsia y qué es ataque epiléptico? ¿qué diferencia hay entre esas tres cosas? Aclarar estas preguntas nos dará la clave para entender este problema que seguramente preocupa más a los padres y educadores que a las posibles víctimas.

¿Qué es epilepsia?

Los ataques epilépticos son, como ya hemos adelantado, crisis pasajeras que no tienen por qué darse en individuos que padecen epilepsia. Pueden afectar en un momento de la vida a cualquier persona, por las causas que se han señalado, y mientras no se repitan no suelen tener ninguna incidencia. No tienen la consideración de enfermedad, porque no lo son, mientras que la epilepsia sí lo es.

Es posible que hace muchos años, o incluso hoy en día en ciertos lugares, se





identificara la epilepsia con la locura, o incluso con la posesión demoníaca. Pero, afortunadamente, eso está bastante superado y la epilepsia es vista como una alteración nerviosa, una simple enfermedad -y no de las más problemáticas- que puede controlarse con el tratamiento adecuado. Aunque no se sabe todo sobre la epilepsia (por ejemplo, las causas aún no están muy claras), sí se sabe que hay una gran diferencia entre un caso de individuo epiléptico y otro, y que hay distintos grados en la enfermedad.

Una pequeña parte de los epilépticos son fotosensibles, y estos individuos son los que más nos interesan en este reportaje. En estas personas se detectan respuestas diferentes a las normales cuando se someten a las llamadas estimulaciones luminosas intermitentes o SLI, y eso se traduce en la gráfica de sus electroencefalogramas. Pero en la vida cotidiana, sin encefalogramas y sin pruebas médicas, su afección se traduce en ataques provocados por las luces fuertes e intermitentes de discotecas, por ciertos reflejos luminosos sobre el agua o simplemente por la luz solar que se filtra por entre las hojas de los árboles, por ejemplo. Y, evidentemente, las luces de los televisores son una de las causas más frecuentes de estos ataques.

El televisor y los vídeojuegos

Pues aquí hemos llegado al punto culminante de la cuestión: veinte años después de conocer la existencia de sujetos fotosensibles, se ha descubierto que en ellos, el televisor actúa como SLI. Hay que tener en cuenta que las imágenes televisivas se renuevan a una velocidad muy alta (ya sabes que para que el ojo humano perciba el movimiento necesita ver 25 imágenes por segundo), y que se emiten de diez a treinta flashes por segundo. Técnicamente hablando, se dice que los SLI son del orden de 10 a 30 Hertzios. Así, la mayor parte de los casos de ataques por fotosensibilidad se presentan cuando estas personas están viendo tranquilamente el televisor.

Dicho esto, se puede entender mejor que la gran mayoría de ataques epilépticos sufridos al usar vídeojuegos se puedan atribuir a la fotosensibilidad, no al hecho de la posible violencia de un cartucho, como se había pensado en un principio. Pero hay que tener en cuenta más aspectos. No es lo mismo un ataque que se produce por primera vez que un ataque en una persona cuya fotosensibilidad ya estaba demostrada anteriormente. Tampoco es lo mismo sufrir el ataque inmediatamente después de empezar a jugar que sufrirlo unas horas más tarde. Y el lugar y circunstancias que rodean a la persona también influyen: pocos casos se han dado en una sala recreativa, mientras que en el hogar se han dado muchos más casos, tal vez porque se puede uno poner mucho más cerca del televisor (quizás ahora hagáis más caso a vuestra madre cuando os dice aquello de que no os pongáis tan pegados a la tele).

Sea como fuere lo cierto es que ya se ha establecido una cierta relación entre las personas afectadas por epilipsia que además sean fotosensibles y la rápida sucesión de imágenes (habitualmente muy ricas en colores chillones y brillos



intensos) de los videojuegos, pero igualmente podrían ser imágenes propias de la televisión o similar.

Resultados del informe

Tras recoger muchos datos y hacer varias pruebas, los médicos de la Comisión francesa de la que hemos hablado ofrecieron su "veredicto": No hay elementos científicos que permitan afirmar que el uso de videojuegos o de otros estimulantes visuales conduzca a la epilepsia. Además, se añadía el hecho de que es prácticamente imposible que un niño o un adolescente muera en su primer ataque de epilepsia, aunque se trate realmente de la enfermedad. Por tanto, en el informe final, el resultado fue que LOS VIDEOJUEGOS NO SON PELIGROSOS Y MUCHO MENOS, MORTALES.

De todas formas, la Comisión ha seguido advirtiendo del peligro de sufrir ataques epilépticos a los individuos que padecen la enfermedad o a los que se saben fotosensibles. Además de proponer algunas soluciones para ellos, la Comisión proponía a las firmas desarrolladoras de videojuegos una serie de acciones y medidas sobre todo informativas. Lo cierto es que muchas de ellas, como Sega, ya las habían puesto en práctica mucho tiempo atrás, advirtiendo en los manuales de sus productos de los riesgos existentes en el uso de videojuegos.

Pero tampoco está de más que hagamos aquí nuestra propia advertencia, ya que son, o somos, muchos los que pasamos bastantes horas frente a una pantalla, y en muchos casos es la pantalla del televisor al que tenemos conectada la consola. Si, además, es grande y nos situamos demasiado cerca -los cables no son siempre muy largos- nuestros ojos se resentirán, nuestra piel también se resentirá y, por añadidura, corremos más riesgo de sufrir ataques de epilepsia por fotosensibilidad. Y si en nuestra familia conocemos casos de fotosensibilidad o de epilepsia, el cuidado debe ser mucho mayor.

El uso de los videojuegos debe ser controlado en las personas propensas a la epilepsia, la fotosensibilidad y a otras alteraciones similares.



Conclusiones

Como más vale prevenir que curar, así que tengamos en cuenta todos los riestos y no perdamos de vista estos datos:

-Nadie se convierte en epiléptico por jugar con los videojuegos.

-Se puede sufrir un ataque puntual debido a la fatiga y el exceso de juego, pero es muy, muy raro.

-Es un error achacar a la tensión o la violencia los ataques epilépticos sufridos tras el uso de un videojuego.

-Por lo general, el ataque tiene más que ver con la fotosensibilidad.

-Los sujetos fotosensibles deben tener precauciones al jugar, pero no lo tienen prohibido.

-El número de ataques, sea en individuos con precedentes o no, es muy reducido.

Mejorar las leyes

La Comisión francesa encargada de estudiar el problema realizó un completo informe y dio a conocer sus conclusiones, al tiempo que proponía una serie de medidas, resumidas en estos cuatro puntos:

-Obligar a los fabricantes de consolas, ordenadores y a los editores de videojuegos a que mejoren la información sobre los riesgos del uso de videojuegos en ciertas personas, sobre cómo se deben usar, la distancia a la que colocarse , lo que se debe hacer ante un ataque epiléptico, etc. Y obligarles a que esta información esté destacada.

-Aconsejar a los fabricantes a que modifiquen sus productos en algunos aspectos: que el cable, por ejemplo, de la consola sea superior a 3 metros.

-Pedir su colaboración en la realización constante de estudios que determinen mejor los riesgos y que aclaren dudas sobre el problema.

-Poner en marcha, egún los resultados de dichos estudios, las medidas oportunas.

De cualquier modo, la Comisión sólo propuso ideas, pero no puede obligar a ninguna empresa a cumplir nada. Ahora los organismos encargados de reglamentar estas situaciones serán quienes decidan si estas propuestas se convierten en ley o no y si se mejorará la legislación vigente en este sentido.

Por nuestra parte, la advertencia está hecha, y la cuestión aclarada. Ahora... ¡a jugar!

E. Hernández



EDITOR ELECTRONIC ARTS

B.O.B.: es una especie de robot con forma de pequeño insecto verde, dotado de antenas vibratorias y de unos grandes glóbulos oculares que se cree Rambo (según la definición del diccionario de Sega...)

HEROE A PESAR SUYO

Este extraño personaje es también un aventurero de lo más temerario al que nadie se le resiste. Es capaz de saltar en todas las direcciones posibles a la vez que dispara su fulminante bazuca, cargado con

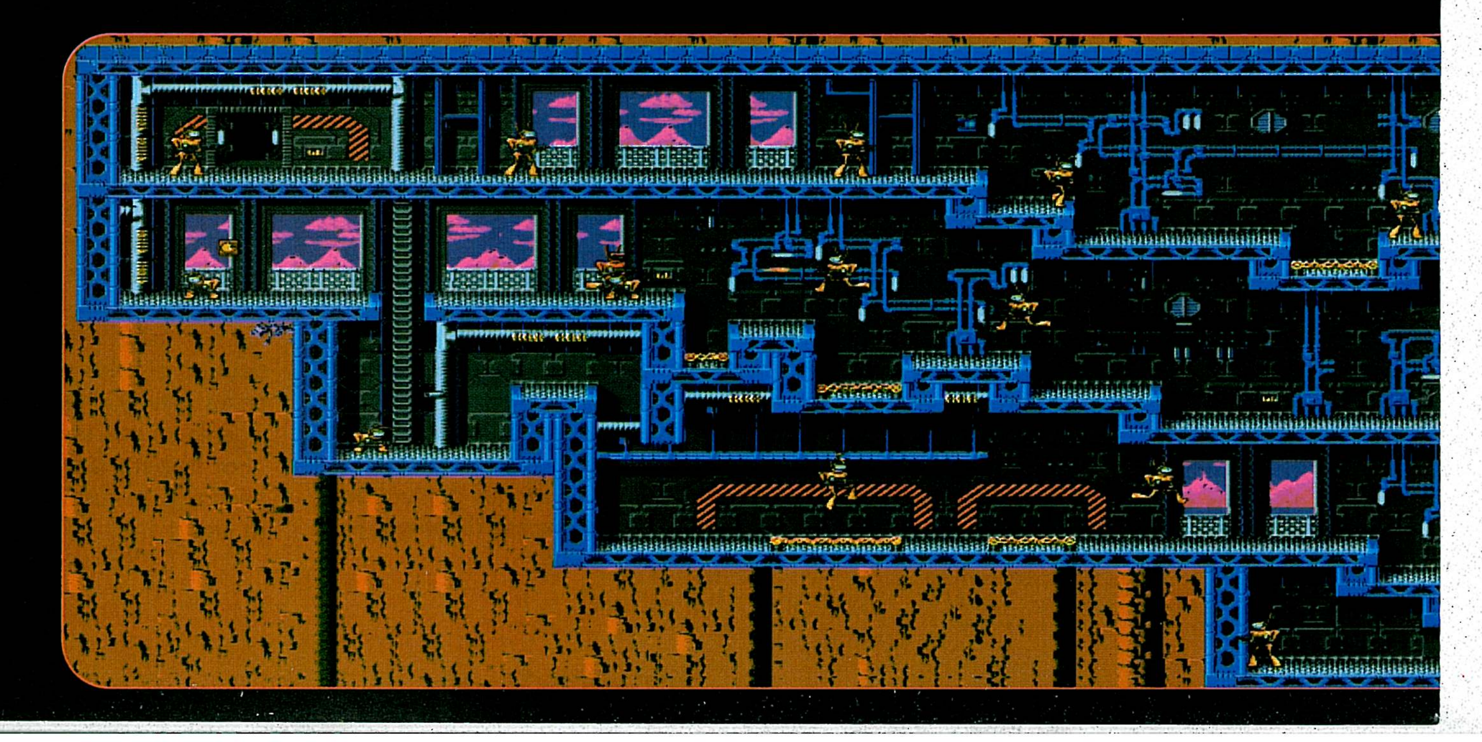


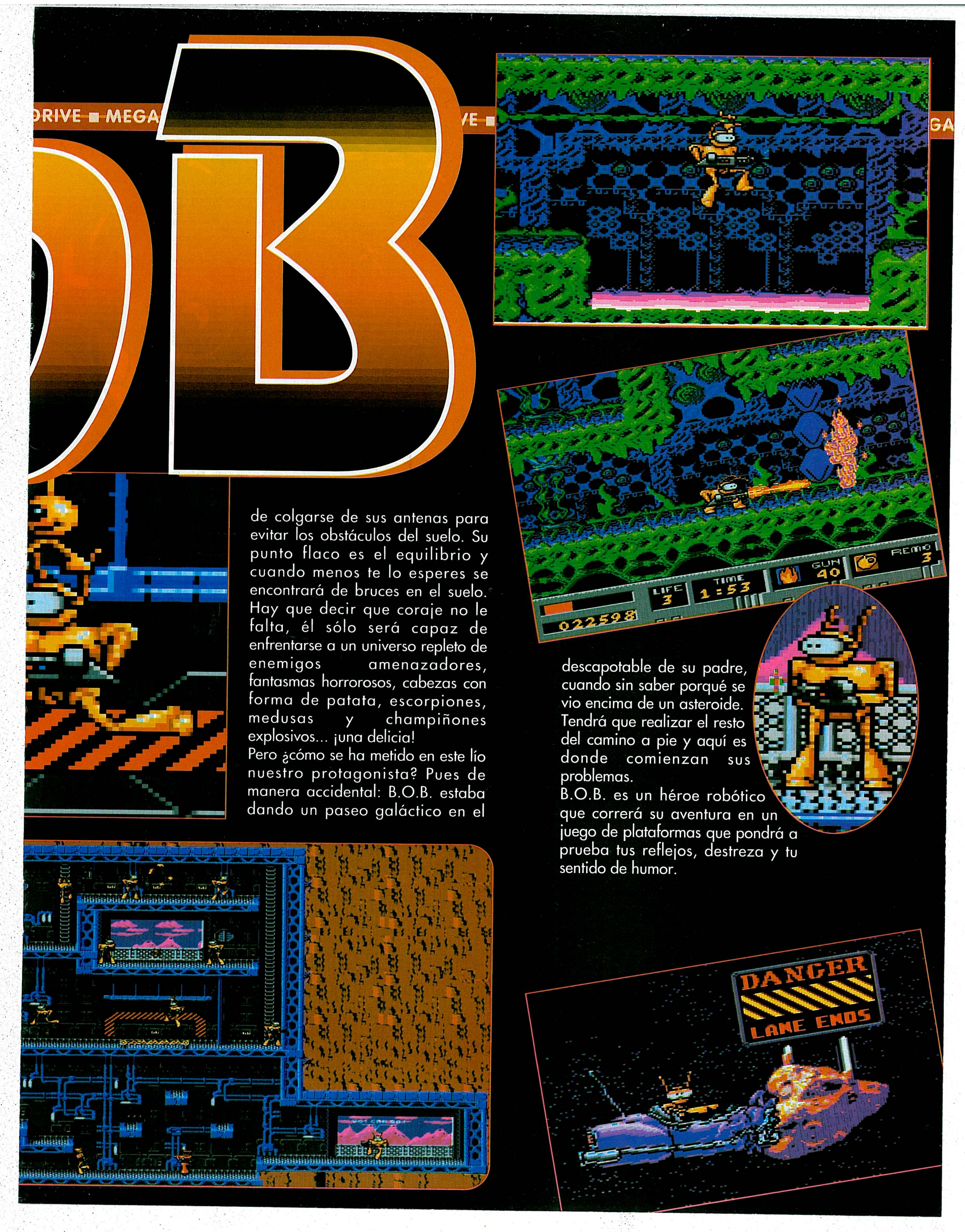
balas, misiles o llamas, según la opción que elijas. B.O.B tiene un montón de "aparatitos" a su disposición, igual que el inspector Gadget. Por ejemplo, una pequeña hélice en su cabeza le transporta de un lugar a otro con toda comodidad. Pero eso no es todo, también dispone de las cosas más inverosímiles como un escudo, un paraguas o un trampolín... Dada su gran actividad, en cuanto tiene un momento de respiro se echa una pequeña siesta; ¿normal, no?



ENEMIGOS REPUGNANTES

No hay quien le detenga. Es capaz





de colgarse de sus antenas para evitar los obstáculos del suelo. Su punto flaco es el equilibrio y cuando menos te lo esperes se encontrará de bruces en el suelo. Hay que decir que coraje no le falta, él sólo será capaz de enfrentarse a un universo repleto de enemigos amenazadores, fantasmas horrorosos, cabezas con forma de patata, escorpiones, medusas y champiñones explosivos... ¡una delicia!

Pero ¿cómo se ha metido en este lío nuestro protagonista? Pues de manera accidental: B.O.B. estaba dando un paseo galáctico en el descapotable de su padre, cuando sin saber porqué se vio encima de un asteroide. Tendrá que realizar el resto del camino a pie y aquí es donde comienzan sus problemas.

B.O.B. es un héroe robótico que correrá su aventura en un juego de plataformas que pondrá a prueba tus reflejos, destreza y tu sentido de humor.



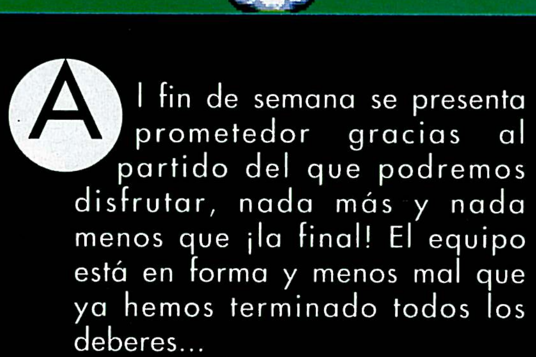






EDITOR TECMO

TECMO W



Al fin de semana se presenta prometedor gracias al partido del que podremos disfrutar, nada más y nada menos que ¡la final! El equipo está en forma y menos mal que ya hemos terminado todos los deberes...

Los jugadores son únicos y excelentes. A pocos minutos del comienzo del partido, la tensión es impresionante y somos afortunados de poder asistir en directo a esta confrontación, que enfrentará a dos de los mejores equipos a una prueba sin igual en la que el equipo victorioso conseguirá la preciada copa. Todos los pronósticos están de nuestra parte ya que el entrenador es uno de los mejores del mundo. Será el mismo quien nos informará de la alineación inicial, de la estrategia a seguir, tanto en ataque como en defensa, y de los cambios de última hora que se produzcan.

¡Ya esta todo listo! Estamos preparados para entrar en el terreno de juego... En estos momentos el capitán del equipo está poniendo sus pies sobre la hierba recién cortada.. El estadio está espléndido y lleno a rebosar. Todo el mundo grita al sonar el silbato del arbitro.



ACCIONES DE UNA REALIDAD APLASTANTE

Paso rápidamente la bola a Kevin. Nos acercamos hacia la portería contraria... Kevin está





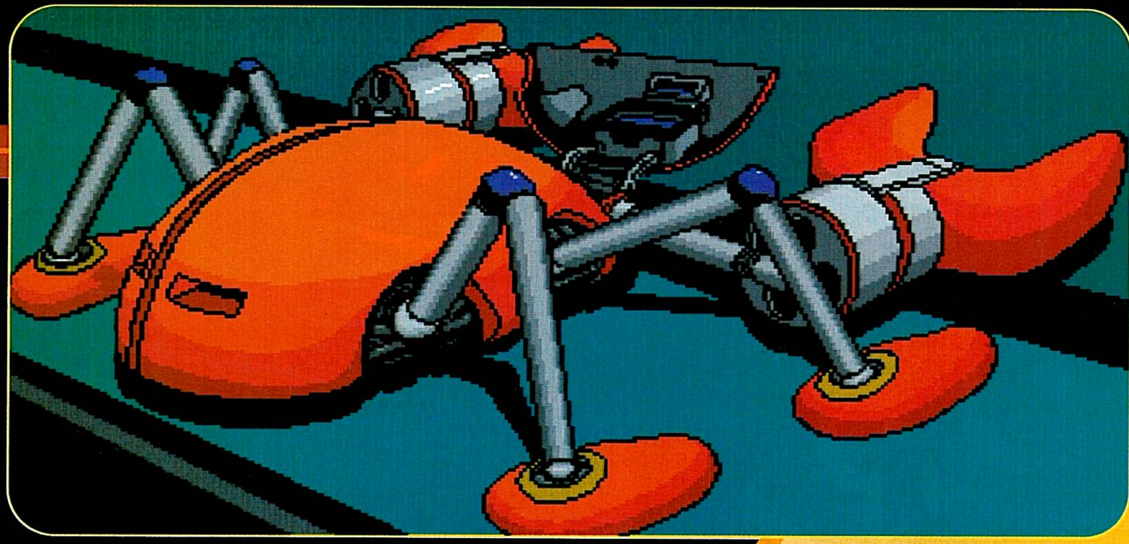


bloqueado por dos jugadores a los que decide driblar y da un pase perfecto. El camino ahora está libre; llega al borde del área rival y lanza un tiro con mucho efecto. Dos jugadores adversarios intentan detener la pelota, pero es inútil, el balón se dirige inexorablemente a la portería. El portero, en un gesto desesperado, salta para tratar de atrapar el balón y en el último momento logra desviar la bola con la punta de los dedos. ¡Uf! Afortunadamente, Alex recupera el esférico y ejecuta un pase bombeado hacia mí. Salto hacia arriba y golpeo el balón con la cabeza para enviarlo al fondo de las mallas. ¡Magnífica acción! Todo el equipo estalla de alegría.

UNA ORIGINALIDAD DESCONCERTANTE

Las numerosas imágenes que descubrirás en este juego son, de hecho, diseños animados preparados para dar realismo a cada una de las acciones que intervienen a lo largo del partido. Esto no es un camino de rosas, ni tampoco algo malvado, se trata simplemente de la realidad. Así, por ejemplo, si avanzas con tu jugador y te encuentras con dos defensas de frente, la animación simulará la actuación y las decisiones tácticas de los jugadores... Algo impresionante, un juego de fútbol que tendrá en vilo a todos los que lo prueben.





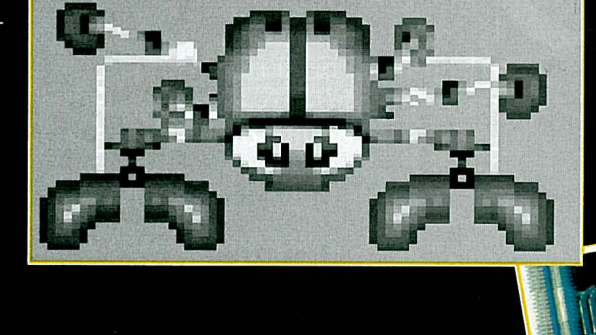
EDITOR NAMCO

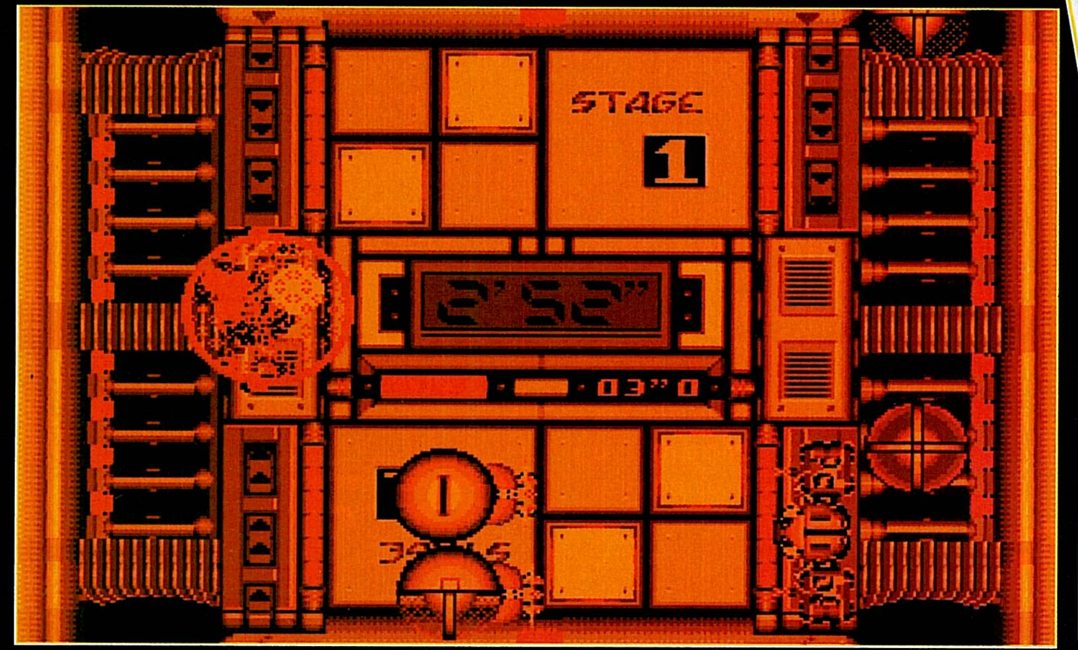


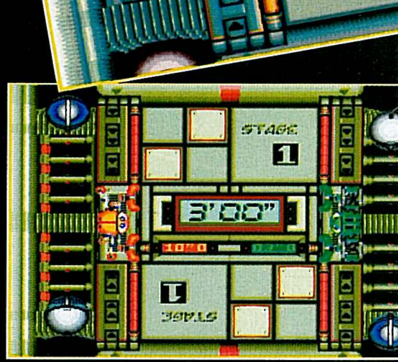
En el año 7650 después de Cristo, los deportes conocerán una revolución radical que afectará incluso al fútbol y al tenis. Gracias a la posibilidad de vivir en el espacio y de disfrutar de unas vacaciones galácticas, el vacio repleto de estrellas azules será el gigantesco escenario de los Juegos Olímpicos y todos los deportes estarán representados.

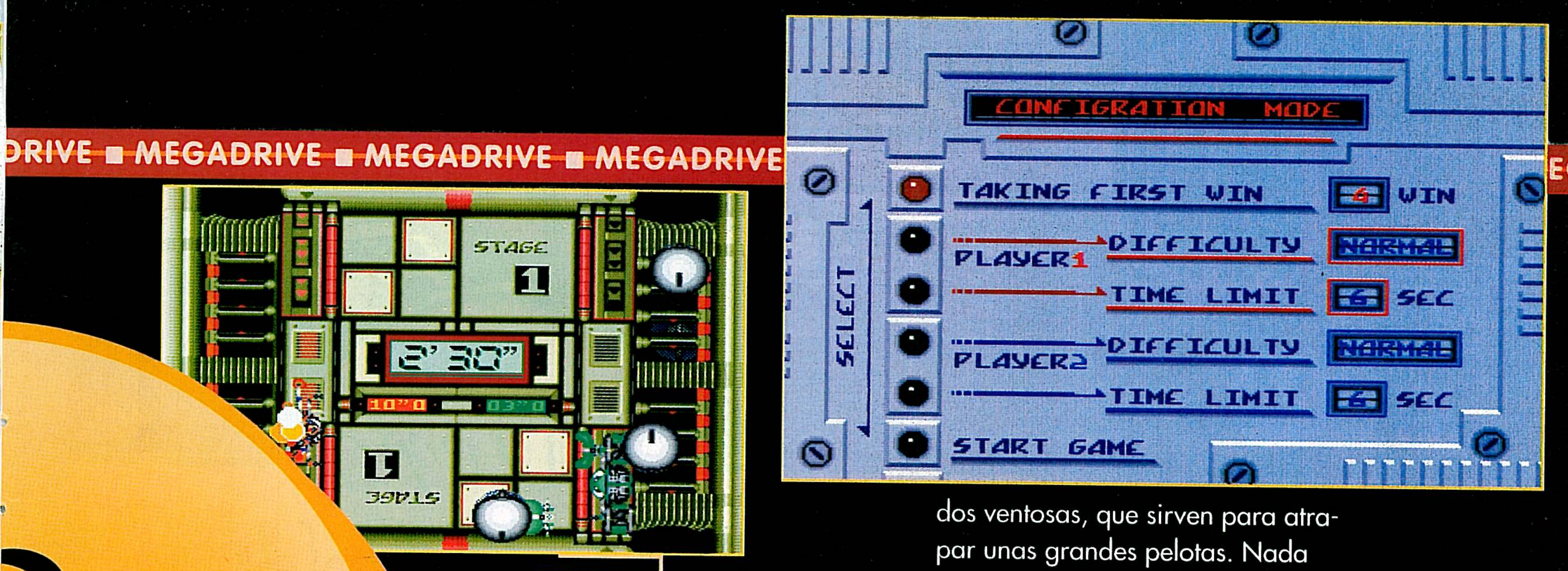
COMO LOCOS TRAS LA BOLA

En esta época, la disciplina deportiva más de moda se llama Balljack. Se trata de un genial coctel que mezcla estrategia con habilidad y, por supuesto, implica un gran entrenamiento. Suena apetecible, ¿verdad? Las recompensas también son sustanciosas, pero unicamente





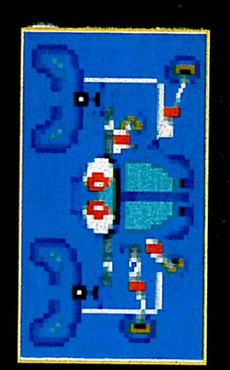


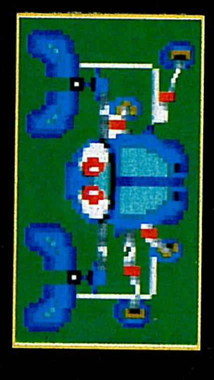


jacks



para los vencedores. Por esta razón, los contrincantes se nefrentan con toda su furia para lograr sus objetivos. Pero, ¿en qué consiste este deporte? El objetivo es controlar a unos robots equipados con dos ventosas, que sirven para atrapar unas grandes pelotas. Nada más simple. La dificultad principal no es sólo que las bolas se desplacen por un terreno resbaladizo, sino que los adversarios harán todo lo posible para quitártelas. Los más atrevidos no dudarán en lanzar sus propios robotos contra los rivales.

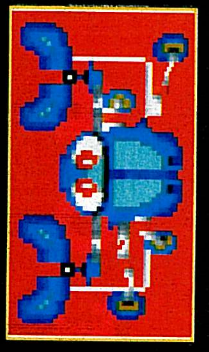


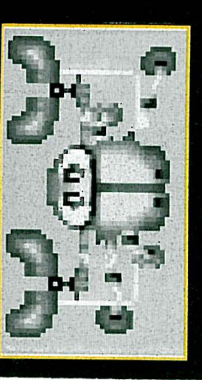


UNA VENTOSA PUEDE CAZAR A OTRA...

A toda velocidad, las ventosas se mueven en todos los sentidos, interceptando todo lo que pasa por su camino y, en esta total confusión, los accidentes son muy frecuentes, pero también podrás disfrutar de pequeños momentos de respiro para recuperarte. Un robot averiado debe dejar el juego y sentarse en su banquillo para ser reparado, dejando al adversario con ventaja en el campo. Por eso es una pena que se rompan tus robot.

Un juego cautivador, en el que los asaltos se suceden a un ritmo frenético. Deberás practicar a incluso comprar tus propias ventosas para ensayar movimientos.













EDITOR CODE MASTER

Micro MACHINES

Mike se está dando un baño ¡Pluf! Antes de ir al colegio tiene tiempo de chapotear un poco, pero pronto su baño se convertirá en un campo de regatas de barcos a motor. La carrera es un camino entre las pompas de jabón, algunos objetos y otroa añadidos como un lindo patito de goma. El circuito está terminado; comienza la carrera. Patinando entre las burbujas,



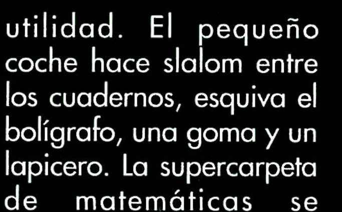


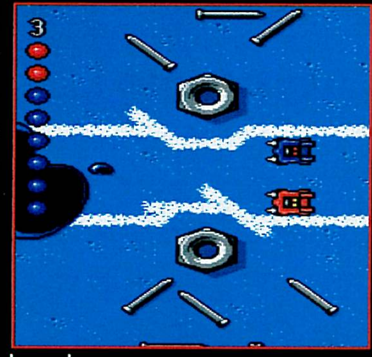
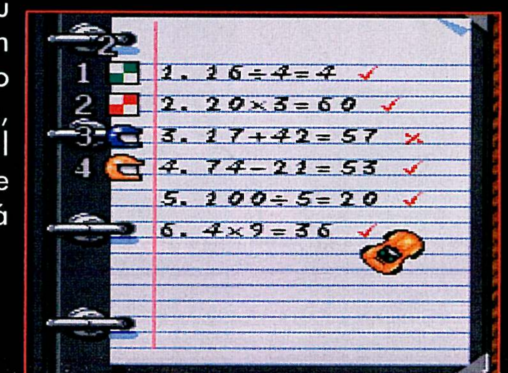

saltando por encima de los jabones... El día comienza fenomenal. ¡Mike, el desayuno está listo! Todo se complica al quitar el tampón de la bañera, pues un gigantesco torbellino surge del centro del circuito. La hora del desayuno no volverá a ser aburrida. El recorrido está repleto de Krispis, sus cereales preferidos. Un pastel por aquí, una naranja por allí y todas las salidas de ruta que están penalizadas. Un poco de miel en el circuito aumentará la emoción. Lo más difícil es mantenerse en la mesa, dada la velocidad de los coches y la frecuencia de las derrapadas.



DESPUES DEL ESFUERZO...

Más tarde, en el colegio, las horas pasan despacio, por lo que Mike no puede resistir la tentación de convertir su pupitre en un nuevo circuito automovilístico. Esta vez, diseña el recorrido con una tiza y todo el material escolar tendrá su utilidad. El pequeño coche hace slalom entre los cuadernos, esquiva el bolígrafo, una goma y un lapicero. La supercarpeta de matemáticas se convierte en improvisado trampolín para alcanzar otra mesa; la vuelta se hará por encima de una regla. Hay muchos golpes en este tramo. El estudio de papá también es un buen circuito; el pegamento y la cola son muy útiles, pero lo mejor es su mesa de billar, hay que encontrar la mejor manera de transformarla para que se convierta en un gran centro de diversión, no sólo para Mike, sino también para sus amigos. Chen el chino, Bonnie la negrita, Walter el gordo, Sipder el rockero, Cherry la rubia, ..., con ellos la diversión está asegurada. Todo esto sucede gracias a Codemaster, los creadores del juego. Sobre tierra, mar o aire, con máquinas muy diferentes, tanto en la forma como en su manejabilidad (un tanque es un poco difícil de conducir), no es difícil aventurar que este juego se convertirá en una leyenda.





EDITOR VIRGIN GAMES

SUPERMAN

¡Woaaawww! Superman está en todas partes. Un Zapping para Game Gear, otro para Master System y, ahora, un Preiew para la versión de la Megadrive. Esta historia tiene mucho jugo. Menos mal que Sega no tienecuarenta máquinas diferentes.

UN SUPERHEROE CON SUPERPODERES

Superman siempre será Superman. Este superhéroe con increibles càpacidades se desenvuelve bien y con gran estilo en la Megadrive para gran satisfacción para todos. Bajo el aspecto de Beat'Em Up en el que un musculoso acaba con todo, Superman es algo más, aunque si bien tiene grandes dósis de este tipo de Beat'Em up, todo bajo un scroll horizontal. Para acabar con el gran número de malvados que arrasa la región, nuestro personaje tendrá a su disposición su mortal rayo láser, por supuesto, cuenta con sus manos y pies que desde luego no son un arma inofensiva...



UN MONTON DE ENEMIGOS

La jungla urbana en la que se desarrolla esta aventura está repleta de zombies y de robots especialmente peligrosos. Aunque algunos de ellos tenga un aspecto apacible y parezcan totalmente inofensivos son igual de malvados que los demás (incluso a veces más), eso si, algunos tienen un aspecto verdaderamente feroz y están dispuestos a luchar sin piedad. A veces estarán solos, pero la mayoría de las veces aparecerán por docenas y se distribuirán por toda la pantalla para poder atraparte desde varios ángulos distintos. Tu carga de energía no podrá resistir por mucho tiempo este tipo de ataques.

UN JUEGO QUE RESPETA LA AVENTURA DEL COMIC

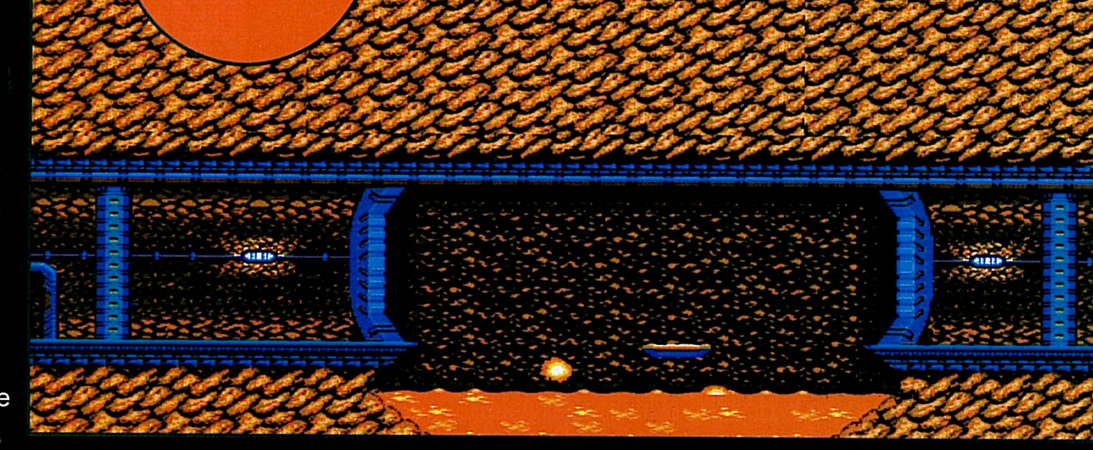
Virgin Games ha respetado al máximo el espíritu de la banda diseñada por Marvel Comic, que como ya sabeis son los más famosos de este mundillo. Pero no creas que estas aventuras son una copia, son geniales por sí solas, espera y verás...



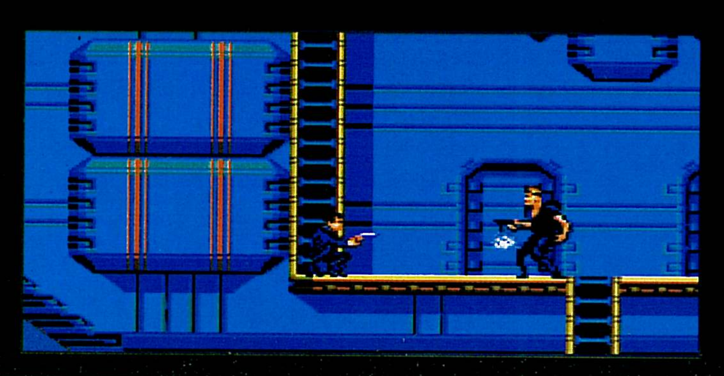
ÉDITOR DOMARK

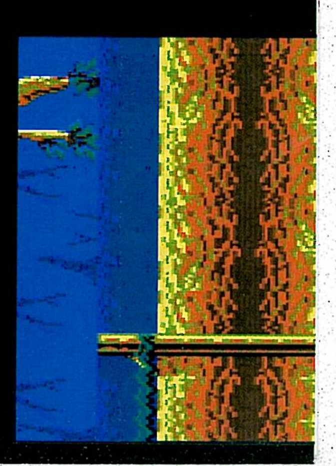
007 James Bond
the L...

Es guapo, fuerte, atractivo, inteligente y las chicas se mueren por su cuerpo. Por supuesto, estamos hablando de James Bond. Su gran elegancia y su destreza con el revólver, le convierten en el mejor héroe de acción de los últimos tiempos. Su recio porte y su dignidad le acompañan en todas las situaciones: colgado de una cuerda, saltando, trepando... nunca le verás despeinado. Su magnum, especialmente diseñado para él, es muy potente. En sus aventuras son siempre atractivas mujeres las que le conducen hasta el malvado. Agil, rápido, valiente,



temerario, astuto, perspicaz , genial y autosuficiente, él sólo es capaz de solucionarlo todo. En esta ocasión, parte a una misión ultra-secreta, tanto que ni él mismo ha recibido todas las instrucciones. Pero, por encima de todo, está la aventura.







no todo termina ahí... Aparecen algunos guardias y los malos que estaban camuflados en la escotilla del barco, prenden fuego al barco. Para tratar de huir de todo este lío, James decide trepar por un acuerda para verlo todo más detenidamente. Con una mano escala (claro, el es Bond, James Bond) y con la otra sujeta su magnum. Todo lo que encuentra a su paso es destruído con facilidad. Consigue llegar al final de la cuerda y acceder al puente, que está casi destruído. A partir de este momento tratará por todos los medios de volver a tierra firme donde le esperán un montón más de peligros.

En tierra, en el mar o incluso en una rama de árbol, Bond jamás será sorprendido...

UNA MISION PELIGROSA

Son las cinco de la mañana, todavía no se ha despertado del todo... y está a bordo de un gigantesco barco. ¡Cuidado con las pirañas! Todo se complica rápidamente cuando está a punto de ser aplastado por una caja de embalaje. Pero



Si eres de esas personas que se marean en los barcos o que sienten vértigo en los aviones, será inútil que te plantees jugar con la nueva producción de Virgin Games, ya que no será interesante en absoluto para ti. Si, por el contrario, tienes el corazón sólido como una roca y te gusta estar siempre en el límite de lo suicida, haciendo zig-zag entre los pivotes de la autopista, Su-per Off Road será un juego especialmente adecuado para ti y podrás plantearte el reto de llegar al fin

CIRCUITOS DE LOCURA

Sólo o acompañado, deberás competir en los circuitos más espectaculares y difíciles aunque accesibles a tu coche, donde el objetivo es llegar en cabeza al fin de la carrera, supe-rando a todos tus rivales. Pero atención, cada recorrido tiene sus propios obstáculos Así, en función del nivel de juego, y a bordo de tu bólido, podrás encontrar montículos difícilmente negociables, trampolines que trans-formarán tu coche en un verdadero avión, y charcos que frenarán mucho tu velocidad.

CINCO OPCIONES, CINCO BONUS

En los recorridos, podrás encontrar muchas bolsas repletas de dinero. Estas bolsas, rellenas en función de tu posición en la carrera te permitirán elegir una serie de opciones para mejorar tu vehículo. También está la nitro-glicerina, pasando por las suspensiones, que te permitirá elegir motores más potentes o escoger nuevos neumáticos, todo a tu disposición para que no hagas el ridículo delante del público enfervorizado que aclamará cada una de tus pasadas por la tribuna. Atención al lanzamiento del juego, momento en el que de verdad se podrá apreciar lo que es Super Off Road.

¡NO HAY COLOR!

¡¡¡NO HAY COLOR!!! Ahora puedes batir todos los records. Los mejores jugadores te descubren los secretos de los cartuchos más alucinantes en la colección...

SEGA PRO MASTER



TOMOS APARECIDOS:

Volumen 1:
Sonic
Prince of Persia
Super Kick-Off

Volumen 2:
Quack Shot
A. Senna Super Monaco GP II
Shinobi

Volumen 3:
Casttle of Illusion
Desert Strike
Golden Axe y Ax Battler

Volumen 4:
Streets of Rage
Kid Chameleon
E.A. Hockey

SI, quiero que me envíen los siguientes tomos de la colección "SEGA PRO MASTER" al precio unitario de 600 pts. más 150 pts. de gastos de envío.

☐ Volumen 1 ☐ Volumen 3
☐ Volumen 2 ☐ Volumen 4

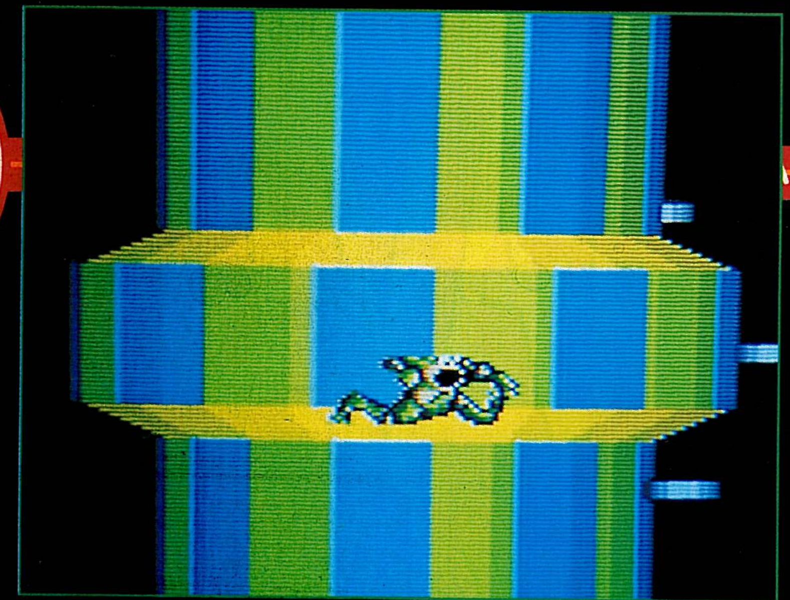
Nombre..................... Apellidos...
Calle... Nº.......... Edad.......
C.P...............Población........................Provincia................

Forma de pago:
☐ Talón bancario a nombre de Ediciones Apóstrofe S.A.
☐ Giro postal a: Ediciones Apóstrofe S.A.
C/ Llansá, 41 Bajo 2º 08015 Barcelona

Fecha.......................... Firma...

Enviar los cupones a: Editorial Primavera, S.A. C/ Córcega 267 pral. 2ª 08008 Barcelona







Battle

Los Battleoads son unos animalillos geniales, y no contentos con ser unos sapos perfectos, son también unos excelentes luchadores a los que no les falta valor. A lo largo de la aventura que les espera, se verán envueltos en toda clase de situaciones peligrosas en las que salir victorioso no resultará nada, pero que nada fácil.

UN PELIGROSO CRIMINAL

La tierra, nuestra preciosa Tierra, está amenazada por un loco. Un profesor demoníaco y ultra peligroso, ha diseñado una nueva arma capaz de destruir al mundo entero. Siendo un "miembro activo" de nuestra banda de sapos, partirás en busca de la fortaleza de este despreciable ser. Para poder llegar sanos y salvos, nuestros tres amigos deberán emplearse a fondo. Cuentan con la ayuda de un montón de opciones que aparecerán en la pantalla a medida que el juego avance.



UN JUEGO DE LUCHA MUY ORIGINAL

Un poco al estilo de Streets Of Rage, Battleoads es un juego de lucha que se aparta un poco de los tópicos de este género. Si los combates encarnizados se desarrollan la mayoría de las veces en unos decorados que se suceden en scroll horizontal, en algunos niveles esto cambia radicalmente, y podremos ver a los sapos luchando sobre una



cuerda que se encuentra en un precipicio profundo, también los veremos enfrentándose a enormes arañas, moscas y otros gusanos miserables. Por otro lado, se trata de un juego desarrollado en tres dimensiones. Pero no olvides que tu objetivo principal es salvar al mundo y ¡no debes dejarte matar!

ANIMACIONES IMPRESIONANTES

Además de la gran variedad de niveles, nos encontramos con un detalle de lo más original relacionado con la animación de los sapos, cuando dan un puñetazo o una patada verás como sus miembros hacer un zoom hacia la pantalla de una manera genial. Gracias al gran número de golpes diferentes y de los efectos espectaculares, no será la monotonía algo a lo que debas enfrentarte en este juego...







EDITOR VIRGIN GAMES

DOUBLE Dragon

Sólo faltaba que nuestros amigos Willy y Billy hicieran su aparición en la Game Gear y gracias a Virgin Games, esto ha sido posible. Dentro de pocos meses podremos disfrutar de este magnífico juego de lucha en cualquier lugar, incluso en la playa....

UN OBJETIVO MUY LOABLE

Capturada por un Emperador del Mal, la prometida de Willy está prisionera en el cuartel general de los bandidos, y deberás lanzarte a su búsqueda en una jungla



urbana repleta de enemigos. Afortunadamente, gracias a tu entrenamiento y juventud, estás en plena forma para enfrentarte a todos ellos. Todas las técnicas de combate están a tu disposición, desde el karate hasta el Ninjutsu.

Un par de golpes bien dados, un puñetazo en la cara y tu enemigo caerá rendido a tus pies.

AQUI VALE TODO

En unos inmensos parkings, en el interior de un café o en las calles oscuras de la ciudad, Willy tendrá que enfrentarse a un gran número de enemigos. Para poder librarse de ellos tendrá que utilizar sus mejores patadas y puñetazos, pero de vez en cuando podrá contar con la ayuda de un revólver o de un bate de béisbol. Además cuando vaya por la acera, se encontrará con un enemigo más fuerte y poderoso que los demás y, por supuesto, más difícil de vencer.





UN JUEGO MUY ESPERADO

Si ya has sido capturado por Streets Of Rage o de cualquier otro juego de lucha, no podrás olvidarte de Double Dragon. Te atrapará sin piedad. Los gráficos y los ambientes están muy bien diseñados y gracias a su gran calidad, te verás sumergido en él hasta el final y desde luego, no olvides, que es uno de los mejores juegos de lucha para Game Gear.

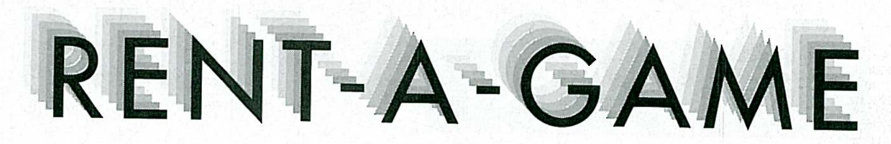




CONECTA CON LOS VIDEO-JUEGOS
A TU COMODIDAD ECONOMICA

TODA UNA COMBINACION DE OPCIONES

*Adquirir juegos nuevos *Vender tus juegos
*Comprar juegos usados *Cambiar tus juegos por otros usados abonando la diferencia
*Adquirir juegos nuevos con la venta de tus juegos usados.



C/ Dr. Esquerdo, 105 - 28007 MADRID - Tel. (91) 669 74 10

CAMBIAR - VENDER - COMPRAR

MEGADRIVE

	TITULO	PVP NUEVO	NO NUEVOS COM.	VENTA
1	POWER MONGER	7513	2255	3835
2	ROLO TO THE RESCUE	6513	1955	3325
3	LOTUS TURBO CHALLENK	6400	1920	3265
4	DESERT STRIKE	7513	2255	3835
5	LHX ATTACK CHOPPER	6948	2085	3545
6	TASK FORCE HARRIER	6513	1955	3325
7	SONIC THE HEDOGHOG	6513	1955	3325
8	NHLE PA HOCKEY	7513	2255	3835
9	RBI BASSEBALL 4	7513	2255	3835
10	WHERE IN TIME CARMEN	7956	2385	4055
11	RINGS OF POWER	6890	2065	3515
12	WHIP RUSH	6890	2065	3515
13	BONANZA BROTHERS	5945	1785	3035
14	TRAMPOLINE TERROR	6190	1855	3155
15	MERCS	5485	1645	2795
16	DJ BOY	6190	1855	3155
17	M-1 ABRANS BATL.TANK	6513	1955	3325
18	SUPER THUNDER BLADE	6513	1955	3325
19	ARNOLD	6513	1955	3325
20	VALIS III	7290	2185	3715
21	AEROBIZ	7956	2385	4055
22	ULTIMATE QUIX	5840	1755	2980
23	HELL FIRE	6190	1855	3155
24	GHOSTBUSTER	5840	1755	2980
25	MARBLE MADNES	7170	2120	3610
26	TINI TOONS	6400	1920	3265
27	SAINT SWORD	7145	2140	3645
28	DICK TRACY	5490	1645	2800
29	GYNDUG	6190	1855	3155
30	BATTLE SQUADRON	7325	2195	3735
31	MUHAMMAD ALI BOXING	7956	2385	4055
32	ZERO WING	7145	2140	3645
33	PREDATOR II	6400	1920	3265
34	DUNGEONS & DRAGONS	6578	1970	3355
35	TOEJAM EARL	6400	1920	3265
36	EL VIENTO	6190	1855	3155
37	SUPER SMASH TV	6190	1855	3155
38	SONIC 2	6590	1975	3360
39	UNIVERSAL SOLDIER	6513	1950	3325
40	KAGEKI	6078	1820	3100
41	JAMES BOND 007	7100	2130	3625
42	MARVEL LAND	6078	1820	3100
43	HOCKEY'93	6948	2080	3545
44	MAGIC BUBBLE	6078	1820	3100
45	SHADOW OF BEAST	7190	2155	3665
46	SHINING IN DARKNESS	6945	2085	3560
47	FLINSTONES	7956	2385	4060
48	WWF WRESTLEMANIA	6400	1920	3265
49	TEST DRIVE	6890	2065	3515
50	THUNDER FORCE II	6190	1855	3155
51	MUTANT LEAGUE FOOTB	7956	2385	4060
52	BACK TO FUTURE III	7956	2385	4060
53	HOCKEY	7513	2255	3835
54	CRUE BALL	6948	2085	3545
55	ALTERED BEAST	5840	2255	3835
56	RISKY WOODS	6400	1920	3265
57	ROAD RASH 2	6400	1920	3265
58	GEMFIRE	7956	2385	4060
59	CHUCK ROCK	7956	2385	4060
60	P.G.A. GOLF 2	6948	2085	3545
61	PHANTASY STAR III	7956	2385	4060
62	THE AQUATIC GAMES	7956	2385	4060
63	TEAM USA BASKETBALL	7513	2250	3835
64	JHON MADDEN'93	6400	1920	3265
65	JORDAN VS. BIRD	6078	1820	3100
66	TOXIC CRUSADE	6400	1920	3265
67	STRIDER	7956	2385	4060
68	HOME ALONE	6400	1920	3265
69	AMERICAN GLADIATORS	7956	2385	4060
70	ATOMIC ROBO KID	7956	2385	4060
71	ONSLAUGHT	6400	1920	3265
72	REVENGE OF SHINOBI	4190	1255	2145
73	WORLD CHAMP SOCCER	7690	2305	3925
74	DE CAPTTACK	6400	1920	3265
75	MS PAC MAN	7513	2250	3835
76	RBI BASSEBALL 3	7513	2250	3835
77	CAPTAIN AMERICA	7956	2385	4060
78	TAZMANIA	6186	1855	3155
79	CARMEN SAN DIEGO	6948	2080	3545
80	EX-MUTANTS	6400	1920	3265
81	GALAXI FORCE II	6513	1950	3325
82	GREAT WALDO SEARCH	6513	1950	3325
83	HERZOG ZWET	6513	1950	3325
84	INDIANA JONES CRUSA	7513	2250	3835
85	JEWEL MASTER	6400	1920	3265
86	MICKEY HOUSE CASTLE	7513	2250	3835
87	MIDNIGHT RESITANCE	6948	2080	3545
88	RAIDEN	7956	2385	4055
89	SPACE HARRIER II	4190	1255	2145
90	EMPIRE OF STEEL	7817	2345	3990
91	SUPER BATTLETANK	7956	2385	4055
92	SUPER OF ROAD	6513	1950	3325
93	ECCO THE DULPHIN	6400	1920	3264
94	ALISIA DRAGON	6400	1920	3264
95	ARIEL LITT.MERMAID	6400	1920	3265
96	BATMAN RETURNS	6400	1920	3265
97	BATMA REVEN.JOCKEY	7290	2185	3720
98	DRAGON FURY	8390	2515	4280
99	FATAL FURY	8390	2515	4280
100	WORLD TROPH SOCCER	8100	2430	4135
101	SHADOW THE BEAST 2	6400	1920	3265
102	TALESPIN	6400	1920	3265
103	HUMANS	8100	2430	4135
104	ROAD RAHAS 1	7513	2255	3835
105	TERMINATOR	6700	2010	3417
106	GOLDEN AXE 3	7513	2250	3835
107	STREET OF RAGE II	6400	1920	3265
108	JOE MONTANA III	6985	2095	3565
109	WORLD CUP SOCCER	7190	2155	3665
110	TONY LARUS BASEBAL	7956	2385	4060
111	TERMINATOR 2	7590	2275	3870
112	ANOTHER WORLD	7956	2385	4060
113	SIDE POCKET	6190	1855	3155
114	DOUBLE DRAGON 3	7956	2385	4060
115	CHESTER CHEETAM	8680	2600	4430
116	ELEMENTAL MASTER	7590	2275	3870
117	COOL SPOT	7956	2385	4060
118	BULLS VS.BLAZERS	7956	2385	4060
119	OUT OF THIS WORLD	7956	2385	4060
502	ARCH RIVALS	5850	1750	2985
503	DAVIS ROBINSON'S	6100	1830	3120
518	TWINKLE TALE	5450	1635	2800
524	GREEN DOG	5850	1750	2985
525	EVANDER HOLYFIELD	6345	1900	3235
526	ARROW FLASH	5850	1750	2985

GAME GEAR

	TITULO	PVP NUEVO	NO NUEVOS COM.	VENTA
1	SPACE HARRIER	3390	1015	1730
2	POPILIS	3900	1170	1989
3	SLIDER	4190	1255	2140
4	DEVILISH	4190	1255	2140
5	SONIC	4190	1255	2140
6	TALESPIN	4690	1400	2390
7	HALLEY WARS	3900	1170	1989
8	FANTASY ZONE	3900	1170	1989
9	EVANDER HOLYFIELD	4690	1405	2395
10	CHESSMASTER	3900	1170	1989
11	DRAGON CRYSTAL	3900	1170	1989
12	G-LOCK	4390	1315	2240
13	PSYCHIC WORLD	3900	1170	1989
14	PUT AND PUTTER	3900	1170	1989
15	INDIANA JONES	4490	1345	2290
16	PREDATOR 2	4690	1405	2395
17	WOODY POP	3900	1170	1989
18	WORLD CLASS GOLF	3900	1170	1989
19	SHINOBI II	4490	1345	2290
20	CLUTCH HITTER	4490	1345	2290
21	CRYSTAL WARRIORS	3900	1170	1989
22	TAZMANIA	4490	1345	2290
23	JUNTION	3900	1170	1989
24	BATTER UP	3900	1170	1989
25	SUPER MONACO GP	4490	1345	2290
26	PRINCE OF PERSIA	4490	1345	2290
27	THE TERMINATOR	4490	1345	2290
28	SUPER SMASH TV	3900	1170	1989
29	CHAKAN	4490	1345	2290
30	FOREMAN KNOCK OUT	4595	1375	2345
31	LAND OF ILLUSION	4595	1375	2345
32	KRUSTYS FUN HOUSE	4595	1375	2345
33	SONIC 2	4595	1375	2345
34	SPIDERMAN	3900	1170	1989
35	LEMMINGS	4490	1345	2290
36	OLYPIC GOLD	4490	1345	2290
37	LA SIRENITA	4490	1345	2290
38	ALIENS III	4490	1345	2290
39	CHUCK ROCK	4490	1345	2290
40	HUMANS	4595	1375	2345
41	RC GRAND PRIX	4595	1375	2345
42	DONALD DUCK	4595	1375	2345
43	SIMPSON BART VS MUT.	45 95	1375	2345
44	SUPER OFF ROAD	4490	1345	2290
45	STREET OF RAGE	4490	1345	2290
46	SUPER KICK OFF	4690	1405	2390
46	WONDERBOY	3900	1170	1989
47	WONDERBOY II	4490	1345	2290
48	OUT RUN	4490	1345	2290
49	NINJA GAIDEN	3900	1170	1989
50	PATO DONALD	4490	1345	2290
51	OUT RUN EUROPA	4590	1375	2340

MASTER SYSTEM

	TITULO	PVP NUEVO	NO NUEVOS COM.	VENTA
1	ASTERIX	----	1645	2850
2	PAC MANIA	----	1145	1950
3	OPERATION WOLF	----	1245	2120
4	AFTER BURNER	----	1445	2460
5	IMPOSSIBLE MISSION	----	1445	2460
6	GHOSTBUSTERS	----	1445	2460
7	R.C.GRAND PRIX	----	1645	2850
8	E-SWAT	----	1445	2460
9	SHINOBI	----	1445	2460
10	RAMBO III	----	1645	2850
11	TOM & JERRY	----	1645	2850
12	DONALD DUCK	----	1645	2850
13	DANAN THE JUNGLE FIG.	----	1445	2460
14	CASTLE OF ILLUSION	----	1645	2850
15	SONIC	----	1645	2850

SUPER NINTENDO

	TITULO	PVP NUEVO	NO NUEVOS COM.	VENTA
1	BATTLE CLASH	6490	1945	3310
2	JOE & MAC CAVENAM	9490	2845	4840
3	PITFIGHTER	6490	1945	3310
4	ROBOCOP 3	8990	2695	4600
5	SUPER CASTLEVANIA IV	8990	2695	4600
6	SUPER R-TYPE	6490	1945	3310
7	STREET FIGHTER II	9490	2845	4840
8	G. FOREMAN BOXING	10490	3147	5350
9	SUPER. TURTLE IV	9490	2845	4840
10	COMBAT BASKETBALL	6490	1945	3310
11	PRINCE OF PERSIA	9490	2845	4840
12	AMERICAN GRADIATORS	10490	3147	5350
13	FATAL FURY	9490	2845	4840
14	BATMAN RETURNS	9490	2845	4840
15	TERMINATOR 2	9990	2995	5095
16	GRADIUS III	6490	1945	3310
17	KRUSTYS FUN HOUSE	8300	2490	4235
18	AMAZING TENNIS	8690	2605	4435
19	WAYNES WORLD	9490	2845	4840
20	TERMINATOR	9490	2845	4840
21	MAGICA QUEST MICKEY	11990	3597	6120
22	MYSTICAL NINJA	9490	2845	4840
23	DESERT STRIKE	9090	2725	4635
24	X-ZONE	6490	1945	3310
25	DOOMSDAY WARRIOR	9490	2845	4840
26	SUPER CONFLICT	9090	2725	4635
27	WORLD LEAGUE SOCCER	8490	2545	4330
28	STAR FOX	9090	2725	4635
29	PAPERBOY 2	8490	2545	4330
30	HUNT FOR RED OCTUBRE	8990	2695	4600
31	OUTLANDER	8490	2545	4330
32	SUPER STAR WAS	9490	2845	4840
33	DINO CITY	9490	2845	4840
34	JAMES BOND JR.	9490	2845	4840
35	DRAGON LAIE	9490	2845	4840
36	GODS	9490	2845	4840
37	ROCKETER	6490	1945	3310
38	SUPER WRESTLE MANIA	8990	2695	4600
39	RANHA 1/2	7890	2365	4025
40	TINY TOON	7890	2365	4025
41	LETHAL WEAPON	7890	2365	4025
42	GOLDEN FIGHTER II	7890	2365	4025
43	JOHN MADDEN'93	8490	2545	4330
44	SUPER STAR WARS	8490	2545	4330
45	STREET COMBAT	8490	2545	4330
46	HOME ALONE IN NEW YOR	7890	2365	4025
47	SONIC BLAST MAN	8490	2545	4330
48	AHELAY	8490	2545	4330
49	CREAT ADVENTURE ISL.	8490	2545	4330
50	SUPER VANIS IV	10490	3147	5350
51	ACT RAISE	7890	2365	4025
52	CAL RIPK JR BASEBAL	9490	2845	4840
53	CHESTER CHEETAN	9490	2845	4840
54	COMBATRIBES	10490	3147	5350
55	GUN FORCE	9490	2845	4840
56	SUPER SMASH TV	8490	2545	4330
57	S. DRAGON BALL Z2	11990	3597	6120
58	SPIDERMAN X-MEN	9490	2845	4840

GAME BOY

	TITULO	PVP NUEVO	NO NUEVOS COM.	VENTA
1	BATTLE TOADS	4790	1435	2445
2	SNOW BROTHERS	4300	1290	2190
3	TOXIC CRUSADE	4300	1290	2190
4	TINY TOON ADVENTUR	4300	1290	2190
5	NINJA TURTLES 2	4790	1435	2445
6	BILL & TED'S ADVEN	4790	1435	2445
7	SQUARE DEAL	4790	1435	2445
8	TERMINATOR 2	4300	1290	2190
9	DUCK TALES	4300	1290	2190
10	FORTIFIELD ZONE	4300	1290	2190
11	STAR TREX	4300	1290	2190
12	ROCKY & BULLMINALE	4590	1375	2340
13	QUARTH	4690	1400	2390
14	KWIRK	3900	1170	1990
15	ROBOCOP 2	4300	1290	2190
16	PUNISHER	4300	1290	2190
17	DOUBLE DRAGON II	4300	1290	2190
18	NINJA TARD	4590	1375	2340
19	MICKEY'S DANGER.CHAS	4590	1375	2340
20	TOM & JERRY	4590	1375	2340
21	NAIL N SCALE	4200	1260	2145
22	SQUARE DEAL	4300	1375	2145
23	DICK TRACY	3900	1170	1990
24	BUBBLE BOBBLE	3900	1170	1990
25	GEORGE FOREMA KO BOX	4300	1290	2190
26	CAESARE PALACE	2900	870	1480
27	CRYSTAL QUEST	3900	1170	1990
28	KUNG-FU MASTER	3490	1045	1780
29	FLIPULL	2190	655	1120
30	GOLF	2190	655	1120
31	NINJA GAIDEN	3490	1045	1780
32	R TYPE	2190	655	1120
33	DOUBLE DRAGON	3490	1045	1780
34	PIPE DREAM	2190	655	1120
35	WORLD BOWLING	4300	1375	2145
36	BART SIMPSON	4590	1375	2340
37	BATMAN II	3490	1045	1780
38	HUDSON HAWK	4590	1375	2340
39	ULTIMA RUNES OF VIRT	4690	1400	2390
40	LAZLOS' LEAP	4300	1290	2190
41	BATTLE UNIT ZEOTH	4590	1375	2340
42	GRADIUS INTERSTELLAR	4300	1290	2190
43	ROGER CLEMEN BASEBAL	4590	1375	2340
44	MISSILE COMMAND	4300	1290	2190
45	SPIDERMAN II	4300	1290	2190
46	SOCCERMANIA / FOOTBOL	4300	1290	2190
47	JEEP JAMPBOREE	4300	1290	2190
48	LOOPZ	2190	655	1120
49	BUBBLE GHOST	4300	1290	2190
50	DOUBLE DRIBBLE	3635	1090	1855
51	BASSEBALL	4300	1290	2190
52	FINAL FATASY II	4300	1290	2190
53	KLAX	3190	955	1630
54	MEGAMAN 2	3690	1105	1885
55	PRO POUCH PLUS GREE	4300	1290	2190
56	PAPER BOY	3635	1090	1855
57	PLAY ACTION FOOTB.	4300	1290	2190
58	POWER MISSION	4300	1290	2190
59	SPIDERMAN	3635	1090	1855
60	SUPER SCRABBLE	3635	1090	1855
61	WWF SUPER STARS	4300	1290	2190
62	WWF SUPER STARS II	4300	1290	2190
63	METROID II	4300	1290	2190
64	ROCKY & BULLWINKLE	4300	1290	2190
65	FOOTBAL	3635	1090	1855
66	BIONIC BATTLER	4300	1290	2190
67	DOUBLE DRAGON III	4300	1290	2190
68	HOME ALONE 2	4590	1375	2340

NOMBRE ____

CALLE ______________________ NUM. ________ PISO ______ LETRA ______

POBLACION __________________ C.P. ____________ PROVINCIA ______________

TELEFONO ______________________

TITULOS JUEGOS	UNID.	PVP NUEVOS	NO NUEVOS COMPRA	NO NUEVOS VENTA	CONSOLA
☐ NUEVOS					
☐ COMPRA USADOS					
☐ VENTA USADOS (ENVIAR EL CARTUCHO CON SU CAJA E INSTRUCCIONES)					
TOTALES					

RENT-A-GAME C/ Dr. Esquerdo, 105, 28007-MADRID
Manda este BOLETIN DE PEDIDO si deseas VENDER o CAMBIAR tus juegos. Es importante indiques al menos 3 referencias alternativas. Para información y pedidos también puedes hacerlo llamando al TELEF. (91) 669 74 10
REN-A-GAME podrá variar los títulos y precios sin previo aviso.

DIFERENCIA A ABONAR ______





Aquí tenéis la segunda part
este apasionante juego. En
nuestro último número, Ecco

DEEP WATER

LOS GRANDES FONDOS MARINOS

Código: IOIQOQLJ

Ve a la izquierda, baja, ve a la derecha y vuelve a bajar hasta el final. luego dirígete a la izquierda y sigue bajando hacia la derecha, una vez abajo ve a la derecha, baja otra vez y ve a la izquierda y baja hasta el segundo pasaje que encuentres. Una vez abajo, ve a la derecha y vuelve a bajar y ve por la derecha hasta el final, llegarás a una sala en la que te encontrarás con una extraña criatura (83), el Asterite. Habla con él y ve a la izquierda.


83

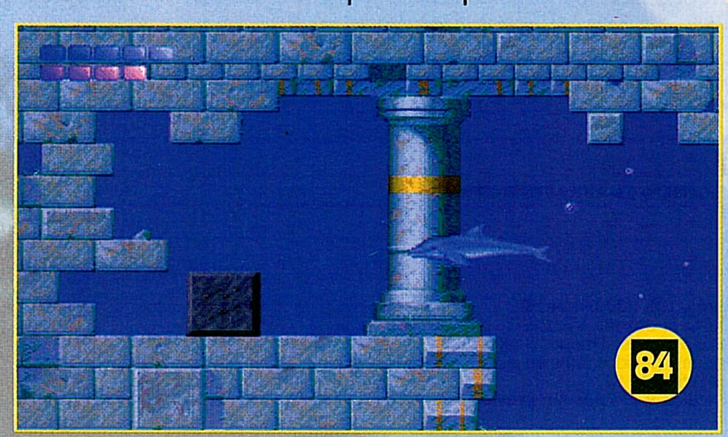
THE MARBLE SEA

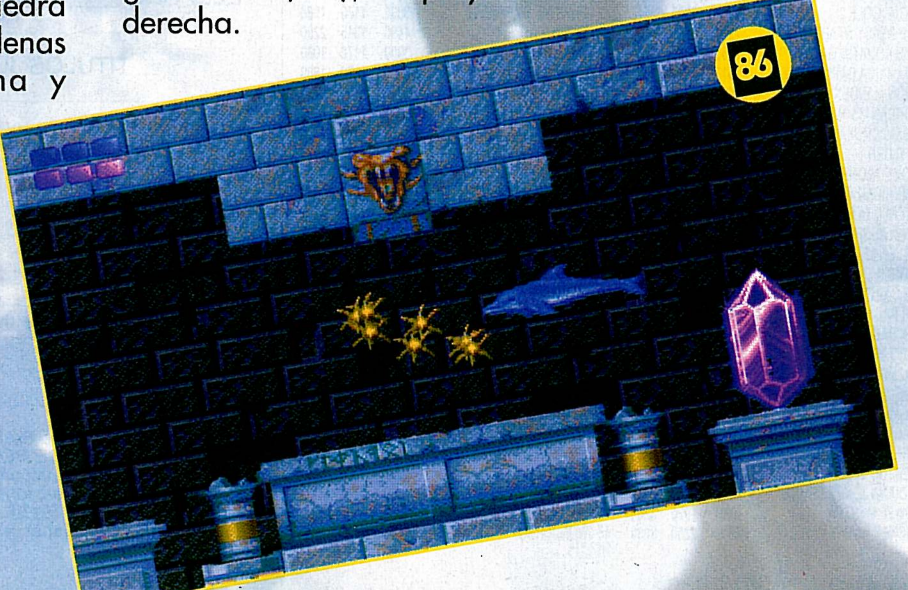
EL MAR DE MARMOL

Código: UDHUQQLP

Ve por la izquierda hasta el final, utiliza la piedra para bajar (84), utilízala para destruir las cadenas y las medusas, luego ve a la derecha y encontrarás otra piedra que deberás usar para romper otra cadena (85), verás el cristal de acceso (86).Te encontrarás conalgunas estrellas en el lado izquierdo, sube para conseguir oxígeno y luego baja de nuevo, pero esta vez hacia la izquierda y llega hasta el fondo. Ve por la derecha hasta llegar a un cristal que te confirmará que tu clave de acceso es correcta (87), vuelve hacia atrás, sube y ve por la primera a la derecha hasta llegar al cristal-guardián (88), baja y ve a la derecha.

85


84


86

CCO OLPHIN

e de la solución completa de a primera parte, publicada en llegaba a Las Islas (nivel 9).

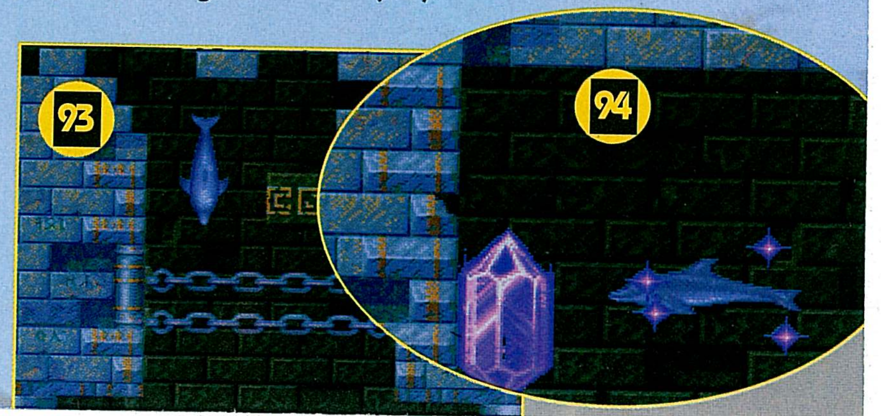
THE LIBRARY

LA BIBLIOTECA DE ATLANTIS

Código: ABCYQQLS

Ve por la izquierda hasta que encuentres una fosa por la que bajar (89), desciende por ella hasta llegar al último pasaje de la izquierda (90), cógelo y llega hasta el final. Sube un poco y trata de respirar aire fresco (91), vuelve a bajar y utiliza tu sonar sobre la estatua que verás de frente y se producirá un milagro, ¡serás invencible! (92). Después arréglatelas para arrastrar la piedra por el lado derecho hasta el final, hazlo antes de que se agote tu oxígeno. Si sobrevives utiliza esta piedra para destruir las cuatro cadenas que verás un poco más abajo (93). Después sube para llenarte de oxígeno y vuelve a bajar. Ve por la izquierda hasta que encuentres el cristal de acceso (94), luego ve hacia la derecha (95), sube un poco y ve por la izquierda hasta el final, sube otro poco y Ecco saldrá despedido hacia abajo para pasar al siguiente nivel (96).


87


93

94



LA CIUDAD SUMERGIDA

Código: UVQQQQLM

Salta por encima del muro que verás a tu derecha, sigue por el fondo hasta que encuentres una roca (97) que podrás utilizar para romper la cadena que esta en esta fosa (98). Baja hasta lo más hondo, cuando veas la estatua utiliza tu sonar y será invencible otra vez (99). Sube hasta donde estaba la roca y luego sigue hacia la derecha, baja todo lo que puedas y ve a la izquierda para destruir la cadena que encontrarás con tu invencibilidad (100). Después sigue bajando y ve a la derecha. Baja con la roca y acércate al cristal-guardián (101). Sírvete de la roca para seguir bajando y te encontrarás con un cristal de acceso (102). Después de pasarla, utiliza tu sonar sobre la estatua y sube un poco para destruir la cadena, luego ve por la izquierda y destruye la otra cadena (103), ve entonces a la izquierda y sube bordeando la pared de la derecha hasta que encuentres un pasaje por el que introducirte y que te llevará directamente delante de una estatua (104). Lanzándola tu sonar conseguirás la invencibilidad, luego baja hasta el fondo y un poco a la izquierda encontrarás un cristal de libre acceso (105), vuelve a subir y ve por el primer pasaje de la izquierda tratando de evitar las corrientes hasta el final.



CITY OF FOREVER

LA CIUDAD ETERNA

Código: PCZARQLI

Ve por la derecha hasta el fondo, sube un poco y ve por el pasaje de la izquierda. Ve hasta el final y encontrarás un cristal que no vale para nada (106), sube y salta por encima del muro de la derecha: hazlo otras tres veces más. Cuando llegues al otro lado del cuarto muro, baja y deslízate por el fondo hasta que encuentres una estatua de libre acceso (107), continúa por la derecha hasta encontrarte con un cristal que te dará la invencibilidad (108), sube un poco más y ve por la derecha enfrentándote a las corrientes para poder seguir por el primer pasaje de arriba. Luego sigue por la izquierda y encontrarás otro cristal que también te dará la invencibilidad (109), continúa por la derecha para poder destruir las dos cadenas que están un poco más apartadas (110). A continuación sigue por la izquierda sin dejar de ascender y sigue el pasaje hasta encontrar un cristal de invencibililidad (111). Continúa por la izquierda y encontrarás una roca (112), llévala hasta el otro lado de la fosa y baja con ella por la segunda fosa. Una vez abajo ve hacia la izquierda hasta un cristal que pondrá a funcionar la máquina del tiempo (113), súbete en esta máquina y lanza un disparo de sonar (114), el viaje ha comenzado (115, 116, 117).



un cristal de acceso (121), sube y ve hacia la izquierda para poder acceder a otro pasaje secreto que hay en otro volcán (122). Desciende hasta el fondo, ve por el segundo pasaje de arriba y llegarás a un cristal que te otorgará la invencibilidad (123), luego sigue bajando hasta que estés enfrente de un cristal-guardián (124), luego vuelve a bajar y yendo hacia la izquierda obtendrás la invencibilidad de otro cristal (125). Ve por el pasaje de arriba y a la derecha está el cristal de acceso (126), sigue bajando y ve a la izquierda, sube un poco y encontrarás el cristal-gıardián (127), continúa subiendo por la izquierda y baja para encontrarte con un cristal de invenci-bilidad (128), vuelve a subir y todo a la derecha encontrarás la salida (129).

JURASSIC BEACH

LA PLAYA DEL JURASICO

Código: AGZAUNLX

Desciende hacia la izquierda hasta un cristal que te dirá cúal es la canción que debes usar al aire libre para llamar al pteranodon (118), que verás inmediatamente después. Será este inmenso animal el que te transportará por los aires hasta un lago (119): sumérgete y ve hacia la derecha para encontrar un pasaje secreto que se encuentra dentro de uno de los pequeños volcanes (120). Atraviésalo y llegarás hasta

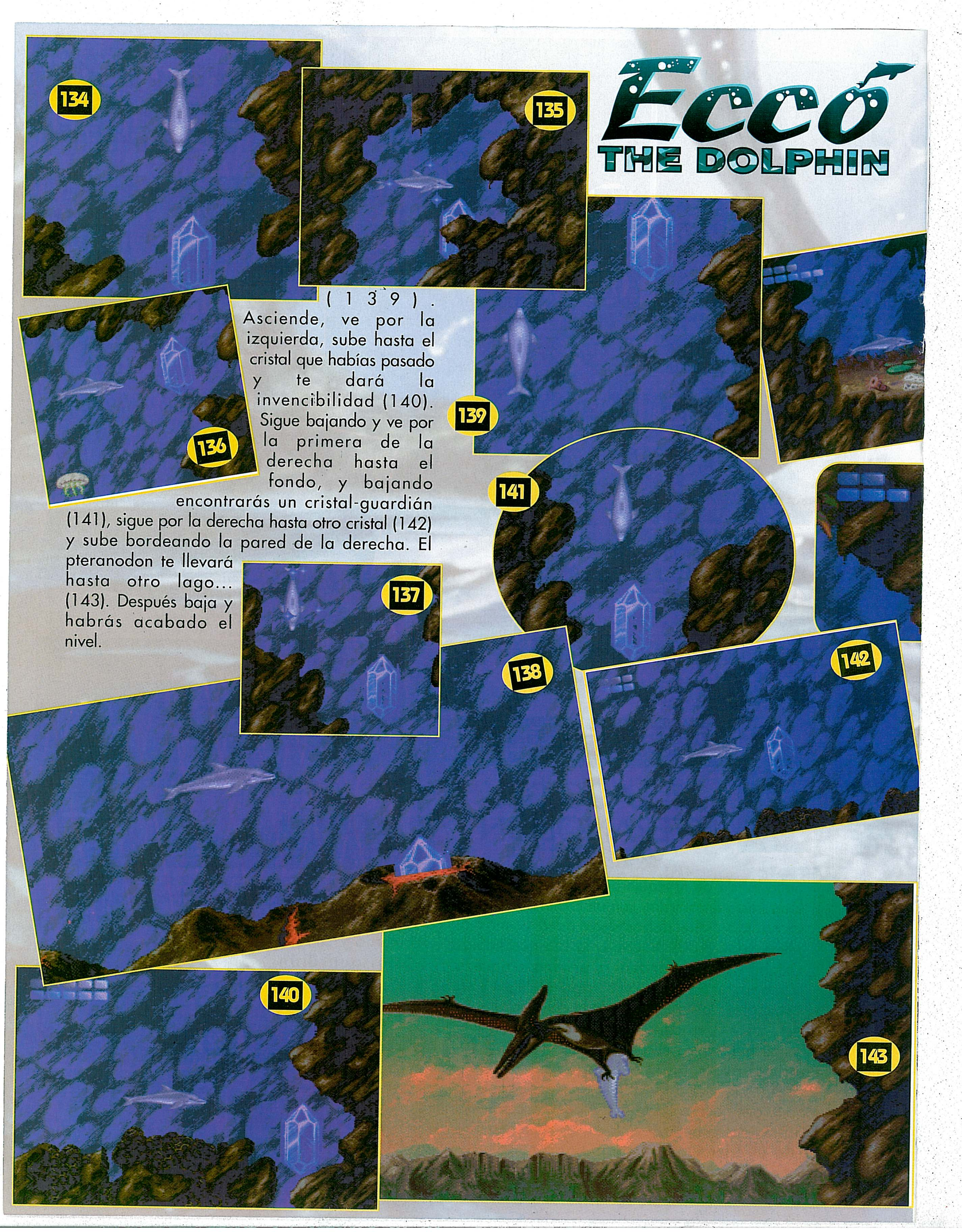


PTERANODON POND

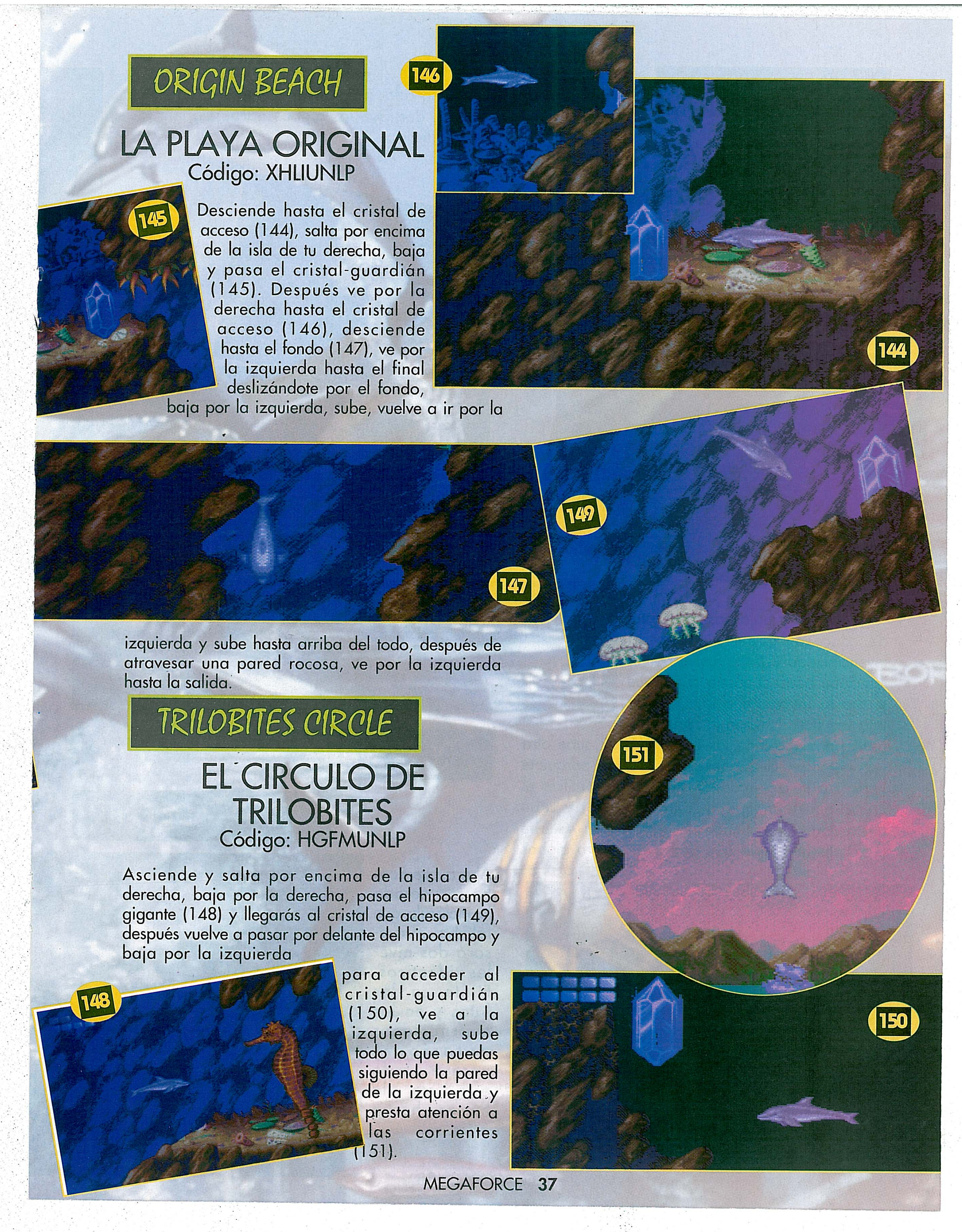
EL LAGO DEL PTERANODON

Código: ZRPEUNLB

Salta la isla de tu izquierda y continúa por este lado hasta encontrarte con un cristal que te dirá la canción que debes usar para llamar al pteranodon (130). Vuelve a la isla que habías saltado y trata de atrapar al pteranodon que te transportará hasta otro lago (131, 132). Sumérgete por la primera de la derecha y llegarás a un cristal de acceso (133), luego baja hasta el fondo y encontrarás el cristal-guardián (134). Sigue por la derecha, sube, ve a la izquierda luego sube todo lo que puedas hasta el cristal de acceso (135), vuelve a bajar y ve todo a la derecha hasta el cristal de invencibilidad (136). Continúa bajando y pasa el cristal-guardián (137), ve a la derecha, baja, ve a la izquierda, baja y ve por la derecha hasta el final sin olvidarte del cristal de acceso (138), vuelve a subir, ve a la izquierda y sube hasta el cristal-guardián



(139). Asciende, ve por la izquierda, sube hasta el cristal que habías pasado y te dará la invencibilidad (140). Sigue bajando y ve por la primera de la derecha hasta el fondo, y bajando encontrarás un cristal-guardián (141), sigue por la derecha hasta otro cristal (142) y sube bordeando la pared de la derecha. El pteranodon te llevará hasta otro lago... (143). Después baja y habrás acabado el nivel.



ORIGIN BEACH

LA PLAYA ORIGINAL

Código: XHLIUNLP

Desciende hasta el cristal de acceso (144), salta por encima de la isla de tu derecha, baja y pasa el cristal-guardián (145). Después ve por la derecha hasta el cristal de acceso (146), desciende hasta el fondo (147), ve por la izquierda hasta el final deslizándote por el fondo, baja por la izquierda, sube, vuelve a ir por la izquierda y sube hasta arriba del todo, después de atravesar una pared rocosa, ve por la izquierda hasta la salida.

TRILOBITES CIRCLE

EL CIRCULO DE TRILOBITES

Código: HGFMUNLP

Asciende y salta por encima de la isla de tu derecha, baja por la derecha, pasa el hipocampo gigante (148) y llegarás al cristal de acceso (149), después vuelve a pasar por delante del hipocampo y baja por la izquierda para acceder al cristal-guardián (150), ve a la izquierda, sube todo lo que puedas siguiendo la pared de la izquierda y presta atención a las corrientes (151).

DARK WATER

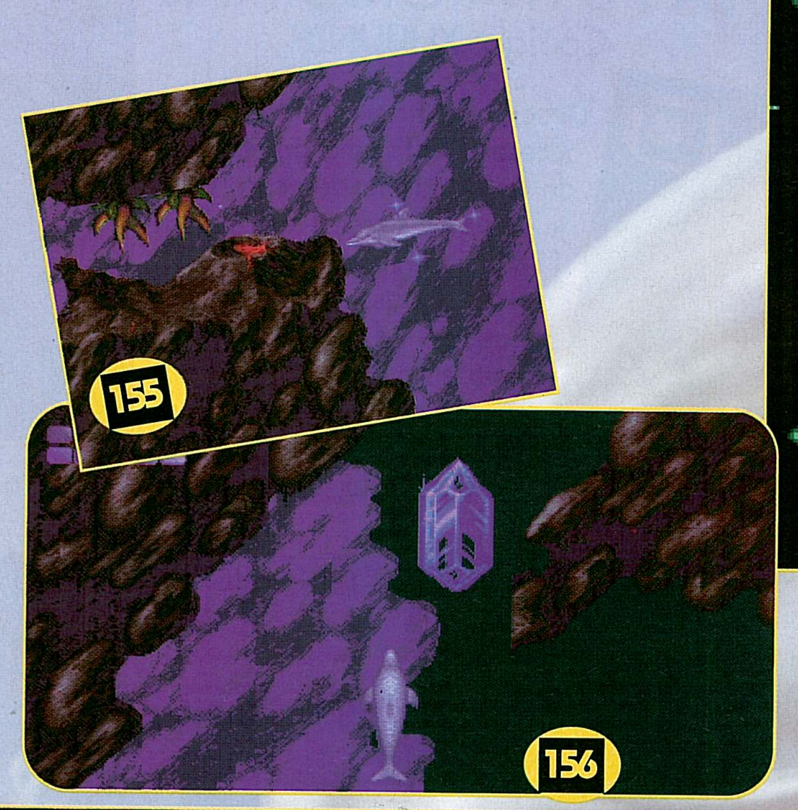
LAS OSCURAS AGUAS

Código: GYXPUNLI

Baja, ve a la derecha (152), vuelve a bajar hasta el fondo, ve a la derecha y conseguirás la invencibilidad gracias a un cristal (153), desciende hasta el final, ve a la izquierda, subre un poco,



ve a la izquierda y baja hasta el cristal de acceso que te dará la invencibilidad (154). Vuelve por la izquierda hasta el primer cristal que te dio la invencibilidad, utilízalo esta vez para ir hacia la izquierda, pasa por debajo de los corales (155), sube otra vez, pero no utilices para pasar el cristal porque te hará ir a la izquierda. Después sube y utiliza el cristal-guardián que encontraste (156) y sube hasta una sal en donde encontrarás un Asterite (157). Es necesario que destruyas cuatro globos del mismo color para pasar al siguiente nivel. Un consejo, destruye los globos naranjas, son los menos difíciles...



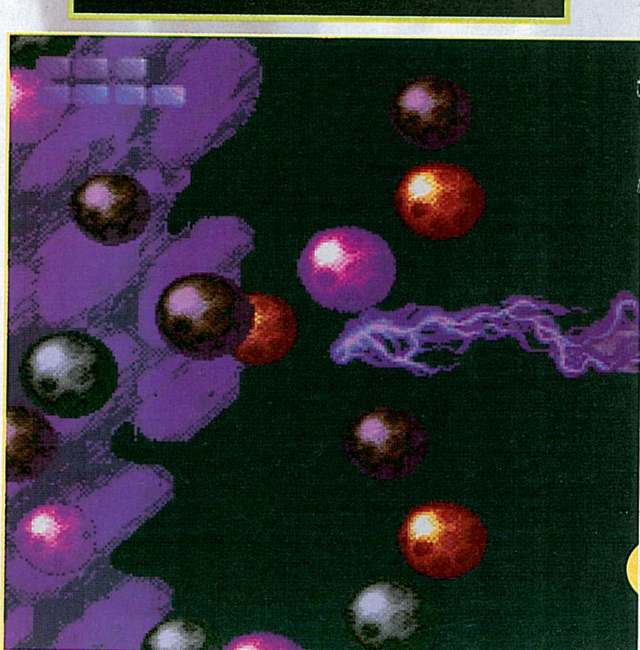




DEEP WATER

CITY OF FOREVER

Ahora que Ecco ha recuperado la molécula que faltaba, atravesará dos niveles idénticos. Fíjate en las fotos y en las instrucciones anteriores porque todo esto ya lo hemos hecho antes...



Ecco THE DOLPHIN

158

159

161

THE TUBE

EL TUBO

Código: CJZEKMLV

Para atravesar este nivel sin dificultad es suficiente seguir el scroll hacia arriba evitando tocar las paredes ya que están electrificadas (158, 159).

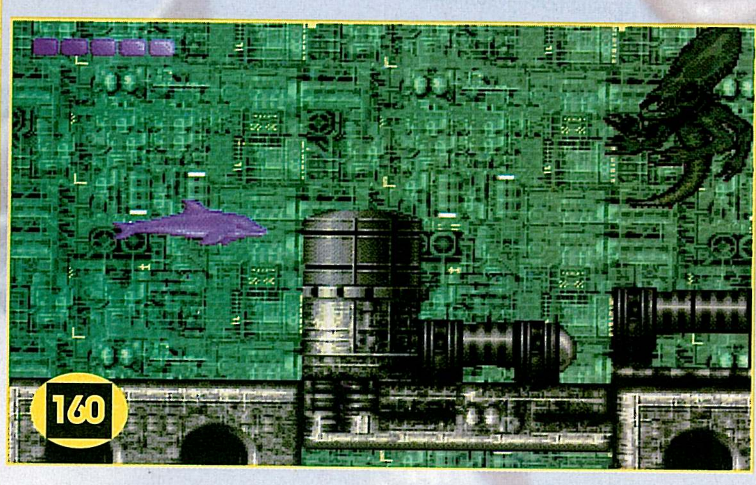
WELCOME TO THE MACHINE

LA MAQUINA

Código: NFIBKMLI

Igual que en el nivel anterior, sigue el scroll y destruye todo lo que veas con el sonar (161, 162).

157



160

THE VORTEX

EL COMBATE FINAL

Código: EAPNLMLO

Ahora deberás enfrentarte al Gran Amo, ¡buena suerte! Los ojos y la boca son sus puntos débiles... Envíale disparos de sonar a los ojos, son necesarios 8 aciertos para acabar con un ojo. Una vez que hayas destruido ambos, atácale a la boca... Debes hacerlo mientras pasas por encima de él tres veces, colocando a Ecco en horizontal. La boca desapa-recerá pero volverá a aparecer, repite la operación hasta que no reaparezca más. Luego debes acertarle 5 veces en la frente... Un último consejo: no le toques nunca la cabeza y no dejes que otros enemigos te toquen durante el combate.



Dossier réalisé par SNAKEPLYSKEN.

25 MEGACAMISETAS de MEGAFORCE

BASES PARA CONCURSAR

- MEGA FORCE concederá este mes un premio de 25 camisetas MEGA FORCE a los ganadores de este sorteo.
- La pregunta deberá responderse correctamente.
- Quienes deseen participar en el sorteo de las 25 camisetas no tienen más que llamar al 903 380 097 y responder correctamente a la pregunta y dejar su nombre, dirección y teléfono, así como responder a las preguntas que se le planteen.
- La recepción de llamadas comienza el 28 de junio y termina el 16 de julio a las 12 de la noche.
- Los ganadores del concurso se obtendrán aleatoriamente de entre todas las llamadas cuya respuesta sea correcta.
- El coste de la llamada, cuya duración no será superior a 3 minutos, corresponde a las tarifas oficiales que aplica Telefónica a este tipo de llamadas.
- El coste máximo de esta llamada será de 180 pesetas en horario diurno y de 126 pesetas en horario nocturno y fines de semana.
- Estos precios son válidos para todo el territorio nacional.
- Cualquier amigo que nos llame para participar en el concurso que tenga menos de 14 años, deberá tener la autorización expresa de sus padres. Se confirmará telefónicamente el listado de ganadores.



¡¡¡HEY!!! ¡Megacolega! Ya estamos en pleno verano y para soportar el calor no hay nada mejor que una MEGACAMISETA de MEGAFORCE.



Para conseguirla lo único que tienes que hacer es descubrir la frase secreta. Atención, no es tan fácil como parece: si quieres algo de ayuda te diremos que en la novela "Sonic y el anillo de la cinco pruebas" tienes una pista. Cuando tengas la frase llama a la línea directa MEGAFORCE. ¡¡ANIMO!!

NFHBGPSDF MB QSJNFSB SFWJTUB DJFO QPS DJFO TFHB

GANADORES MEGAFORCE Nº 14

Candelaria Ayec (Sta Cruz de Tenerife), Juan Bertomeu (Tarragona), Jordi Caballero (Badalona), Ester Castaño (Madrid), Jaime Cazaya (Gerona), Manuel del Rosal (Córdoba), Jorge García (Castellón), Irene García (Sevilla), Angeles M. Gómez (Cádiz), Mario Gómez (Madrid), M.Jesús, Izquierdo (Zaragoza), Fernando Lariño (La Coruña), Estefanía López (León), Pedro Luis López, (Barcelona), Carlos Martín (Barcelona), Daniel Martín (Orense), Agustín Martínez (Las Palmas de Gran Canaria, Pablo Moragas (Palma de Mallorca), Francisco Muñoz (Cádiz), Guillermo Portillo (Cádiz), José Luis Reina (Madrid), Juan José Ruíz (Jaén), Rosa San Agustín (Zaragoza), Alberto Simón (Guadalajara), David Valle (Valencia)





El precio de la llamada es de 60 ptas. por minuto en horario diurno y de 42 ptas. en horario nocturno y festivos.



¡ DE PELICULA !

NO TE PIERDAS MEGAFORCE, LA PRIMERA REVISTA 100x100 SEGA SI TE FALTA ALGUN NUMERO EN TU COLECCION MANDA EL CUPON

CUPON DE PEDIDO

☐ **SI, quiero que me envíen los números atrasados que indico al precio unitario de 350 ptas. (incluidos IVA y gastos de envío).**

Mega Force Nº: ..... **Mega Force Nº: .....** **Mega Force Nº: .....**
Mega Force Nº: ..... **Mega Force Nº: .....** **Mega Force Nº: .....**
Mega Force Nº: ..... **Mega Force Nº: .....** **Mega Force Nº: .....**

NOMBRE Y APELLIDOS ____________________
DIRECCION ____________________
CODIGO POSTAL __________ POBLACION __________
PROVINCIA __________ TELEFONO __________

FORMA DE PAGO:

☐ Cheque nominativo a EDITORIAL PRIMAVERA C/ Córcega 267, principal 2º, 08008 Barcelona

☐ Giro postal Nº .... a EDITORIAL PRIMAVERA (indique el concepto del pago en el apartado texto)

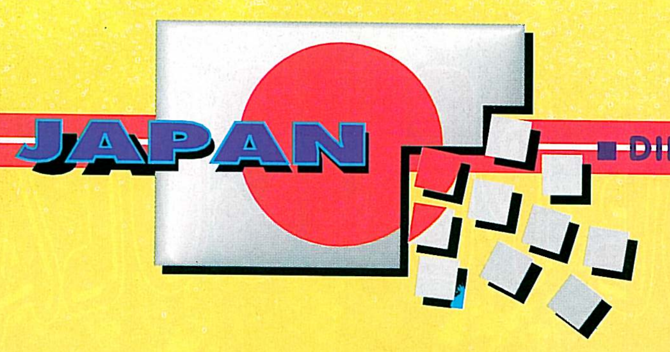
☐ **SI, quiero que me envíen la cantidad de ...... tapas para la revista Mega Force a un precio unitario de 850 ptas**

☐ **Para los números 1 al 10**
☐ **Para los números 11 en adelante**

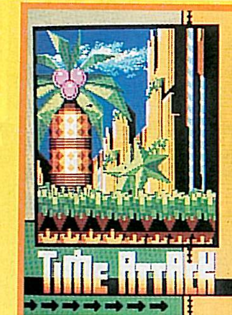
MEGA force

-No se admiten pedidos contra reembolso.
-Se ruega que envíen un giro o talón único por cada cupón de pedido
ENVIA ESTE CUPON A:

EDITORIAL PRIMAVERA
C/ CORCEGA 267, PRINCIPAL 2º, 0808 BARCELONA
(se aceptan fotocopias)

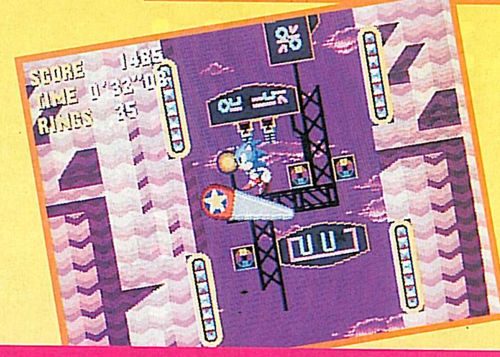


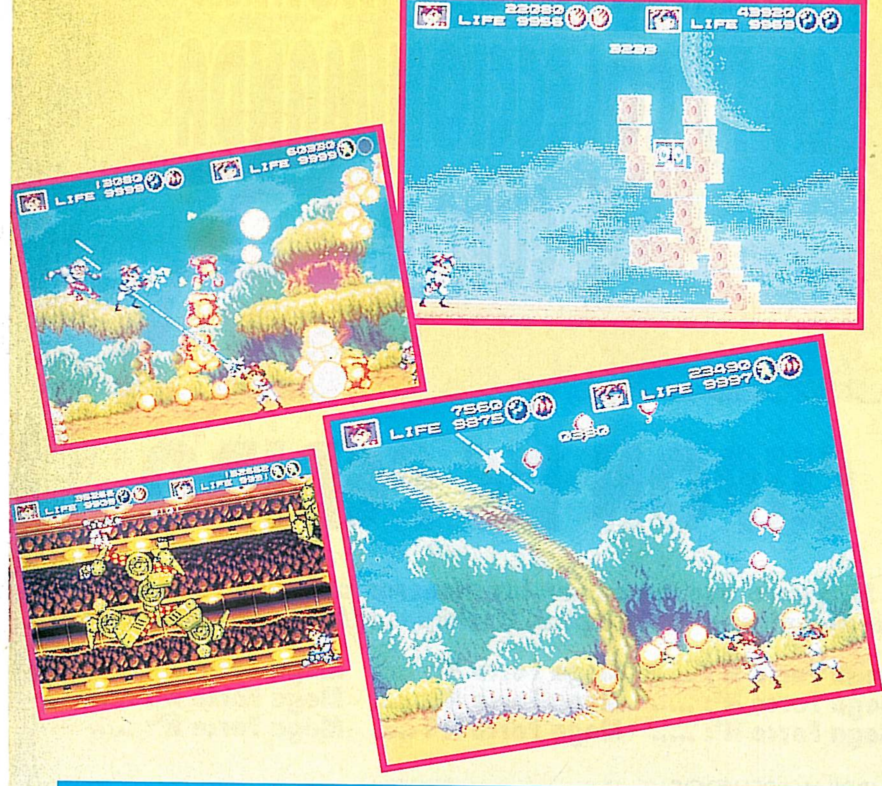




CD SONIC
MEGA CD / SEGA

¡Por fin! Se trata de la versión Sonic en CD-ROM. Nuestro pequeño erizo se enfrentará a una nueva aventura en la que tendrá que acabar con el malvado Dr. Robotnik y con todos sus esbirros. Esta vez, el doctor está muy enfadado después de sus dos anteriores derrotas y la dificultad para vencerle será mucho mayor.
Un montón de niveles y de pasadizos harán que esta aventura se convierta en algo emocionantísimo. No te olvides de los anillos, que garantizan tu vitalidad. Atravesarás pasajes infernales y terriblemente peligrosos, todo para hacer el juego todavía más interesante.

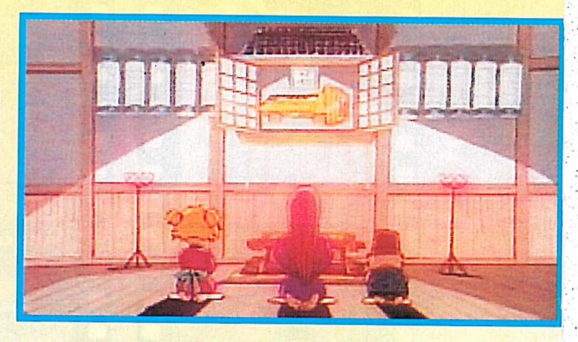




GUNSTAR HEROES
SEGA / MEGADRIVE

Programado en un cartucho de ocho megas, Gunstar Heroes es un juego de plataformas que permite jugar simultáneamente a dos jugadores que deberán enfrentarse a las fuerzas del mal. Con unos gráficos particularmente simpáticos, y con unas animaciones dignas de elogio, este juego estará disponible después del verano en Japón. Pero todavía no sabemos cuándo llegará a nuestro país. No os preocupéis, os mantendremos informados.



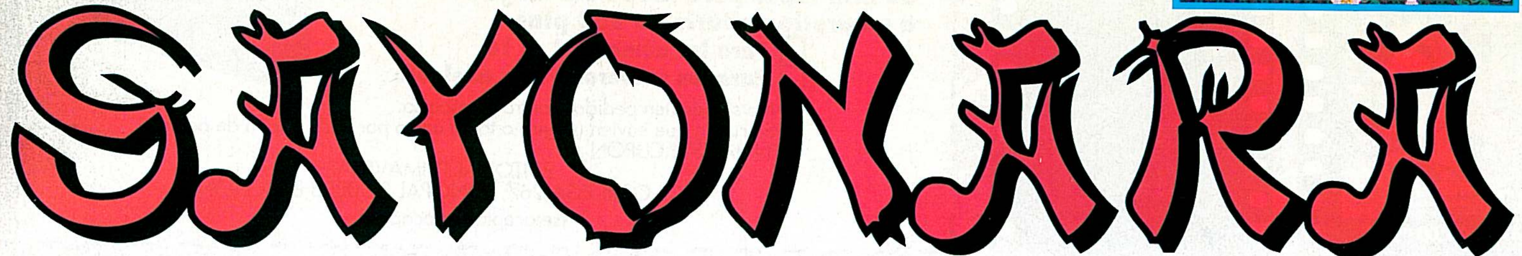


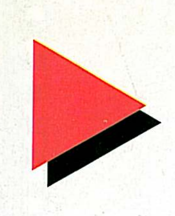
MAGICAL COMBAT
VICTOR ENTERTAINMENT / MEGADRIVE

Todo realizado al estilo japonés y muy influido por su forma de hacer dibujos animados, Magical Combat es un shoot-themp-up en scroll horizontal con numerosos planos que te introducirá en un mundo distinto, loco y sórdido en el que encontrarás un montón de sprites y de personajes la mar de simpáticos.

Atención a este juego, que se anuncia como algo espectacular.







TIME DOMINATOR
MEGA-CD

En Japón, los verdaderos juegos de plataformas para Mega CD no son excesivamente abundantes.

No vale la pena discutir este tema, pues no conduce a nada. Time Dominator es uno de estos escasos juegos. Próximamente disponible en el país del Sol Naciente, esta realización nos recuerda mucho a Sonic. Efectivamente, nos encontramos con todos los trucos y las fases que nos han hecho disfrutar del megaéxito y de su continuación. La acción en Time Dominator es rápida, rotunda y eficaz. Después de que lo veas, no tendrás más remedio que jugar con este cartucho.

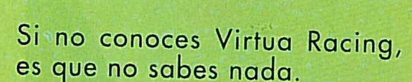
Es más, los ricos escenarios (tendrás que viajar a través del tiempo y del espacio para salvar al mundo) te permitirán recorrer un montón de niveles y de decorados diferentes, además de permitirte escapar de la oscura trama en la que te has visto implicado.







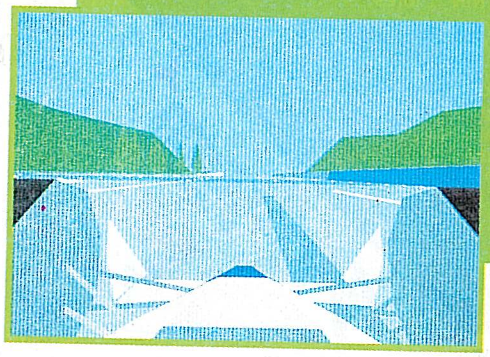
VIRTUA RACING
MEGADRIVE
SEGA



Si no conoces Virtua Racing, es que no sabes nada.

No, en serio, Virtua Racing es la más grande simulación de carreras de coches que se haya realizado jamás.

Por esta razón, este título, creado enteramente en tres dimensiones de superficies planas, no ha conocido el fracaso en las salas comerciales, y ahora se lleva a la Megadrive. Todo ello nos hace pensar que esta simulación debería ser uno de los cartuchos imprescindibles en tu colección. Nuestra apuesta es que Virtua Racing se va a convertir en el simulador de coches de carreras del año, ya que supera ampliamente al propio Super Monaco G.P. Espera y verás.



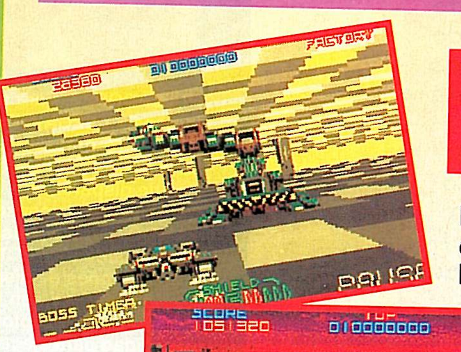
SUMOTORI SPIRIT
MEGADRIVE

¡Qué deporte tan grotesco es el sumo! Una serie de gordos luchadores que son considerados en Japón como semidioses y grandes estrellas, llegan ahora a la Megadrive en un juego que próximamente se pondrá a la venta en Japón. El concepto de esta simulación es muy simple: dos robustos muchachotes se enfrentarán y el primero que saque al otro del círculo o que le haga caer al suelo, será quien consiga la victoria y el combate tocará a su fin. La opción de dos jugadores también está disponible, por lo que será posible enfrentarte con uno de tus amigos. Es genial. Por el momento, el juego Sumotori Spirit no existe más que en japonés y todavía no se piensa en una versión para Europa. Parece lógico, ¿no?





NIGHT STRIKER
MEGA-CD



Disponible en el transcurso del mes de julio en Japón, Night Striker es un juego de disparos en tres dimensiones que hará época en la Mega CD. Para los que no conozcan la capacidad de esta máquina, baste decir que siempre se habla de producciones de excelente calidad. En total, 21 niveles, más un montón de niveles ocultos, que te permitirán ver la parte del mundo en la que te encuentras en cada momento. A bordo de un crucero interestelar, deberás disparar contra todo lo que se mueva y, de la misma manera, evitar las máquinas enemigas que se emplearán a fondo para destuirte. Original en su concepción, es posible acabar la aventura Night Striker de una docena de formas distintas. Inspirado en Galaxy Force, el juego debería encantarte.



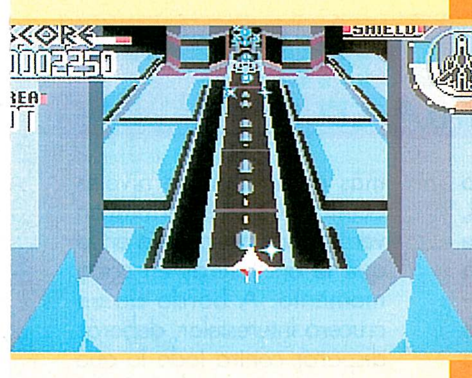
MAGIC LEGEND
3X3 EYES / MEGA-CD



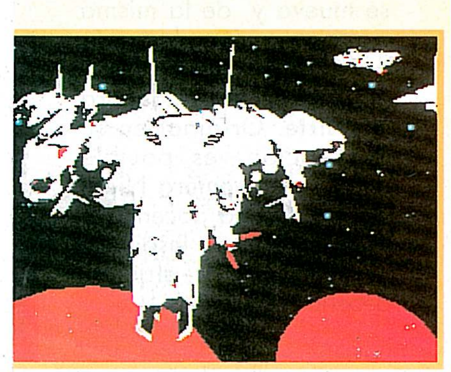
Los juegos de rol o te gustan o no te gustan.
Pero una cosa es cierta, a los japoneses les apasionan este tipo de juegos.
Próximamente estará disponible en todas las tiendas de Tokio y en sus alrededores, 3x3 Eyes, un gigantesco juego que se inspira en los dibujos animados y en todos los devoradores de shushi.
La historia es compleja, pero el resumen es muy simple: eres un valeroso y arrojado joven que debe salvar al mundo de la escandalosa dominación de las fuerzas de las tinieblas cuyo único objetivo es manipular a la población y asentar su poder en el universo.
La cosa es que te verás enzarzado en una incomparable lucha salvaje y sangrienta. Desafortunadamente, sólo está previsto el lanzamiento en Japón, por lo que el juego está lleno de jeroglíficos en japonés.



SYLPHEED
GAME ARTS
MEGA-CD

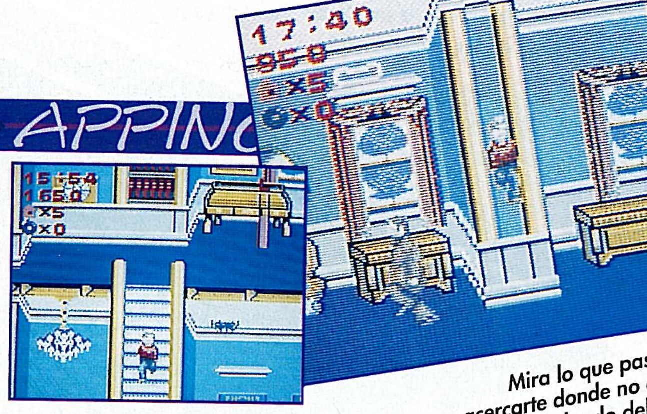


Hemos hablado mucho de Slypheed para Mega CD en nuestros números anteriores, pero como tuvimos la oportunidad de jugar un rato con este fantástico juego de disparos en tres dimensiones, no hemos podido resistir la tentación de mostraros unas fotos de esta apasionante producción.
De una fluidez perfecta, Slypheed propone un nuevo concepto en los shoot-them-up y aporta una nueva dimensión suplementaria a las habituales.
Este título será, ciertamente, un éxito que no dudamos que se comercializará muy bien.
A pesar de ello y por el momento, no disponemos de otras informaciones accesorias.





ZAPPING



¡Ala, a subir escaleras como todo el mundo!

Mira lo que pasa por acercarte donde no debes: te han colgado del muro.

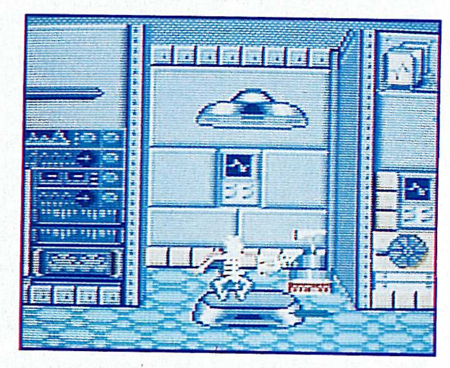
HOME ALONe

Después de ser el héroe de un cartucho para la Mega Drive, aquí llega de nuevo este terrible niño, al que cualquier ladrón, cualquier padre y cualquier profesor teme como si de un monstruo se tratara. La historia ya la conoces: el niño queda solo en casa durante las vacaciones y tiene que defender la suya y la de los vecinos de un par de rateros que pretenden saquear el barrio. Si pones bien las trampas y usas bien tus armas, lo van a pasar mal.

UN MONTON DE ARMAS

Para contener a los ladrones sin hacer nada que un tierno infante no deba hacer (es decir, sin matar, mutilar o herir seriamente), tienes a tu alcance un buen número de armas tan originales como divertidas, aunque algo menos eficaces que las pistolas y los fusiles de verdad. El problema es que sus efectos tampoco son tan duraderos como los de un armamento pesado, pero... en fin, no hay otra cosa. Tienes un montón de bolas de nieve, tienes pegamento suficiente para construir verdaderos laberintos de trampas, tienes un fusil disparacorchos, ideal para los combates a distancia... Y el tema del transporte se ha solucionado con un trineo, ideal para desplazarse en un periquete hasta la casa de enfrente.

Con este plano podrás colocar todas las trampas que quieras.



Este es uno de los riesgos de los hogares modernos.

COMENTARIO

Lo que más asombra de este cartucho es que, a pesar de la gran diferencia que hay entre una consola y otra, esta versión para la Game Gear es idéntica a la de Mega Drive. Incluso se diría que se juega mejor en la máquina pequeña, lo que hace pensar que no han versionado el juego, sino que lo han rehecho. Los gráficos son más concretos, la música ha mejorado, aunque el scrolling no es muy bueno. Pero sigue teniendo el mismo problema: su falta de interés. Es muy cansado ver las mismas caras, hacer las mismas cosas... no han logrado añadir ningún aliciente.

■ GAME GEAR ■

HOME ALONe

SONIDO

Hay músicas agradables, pero otros sonidos son regulares.

GRAFICOS

No está mal, pero son casi igual que en la Mega Drive.

ANIMACION



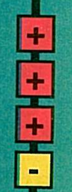
En los exteriores falla un poco, en el interior cumple.

MANEJABILIDAD

Es lo único de lo que no se puede quejar el jugador.



EDITOR: SEGA
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 2MB
GENERO: PLATAFORMAS
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 2
NUMERO DE NIVELES: 5
NUMERO DE JUGADORES: 1
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: NO



+ Los gráficos.
+ La música es buena.
+ Escenarios muy variados
- Es muy monótono.
- No hay interés.
- Falta de acción.

67%

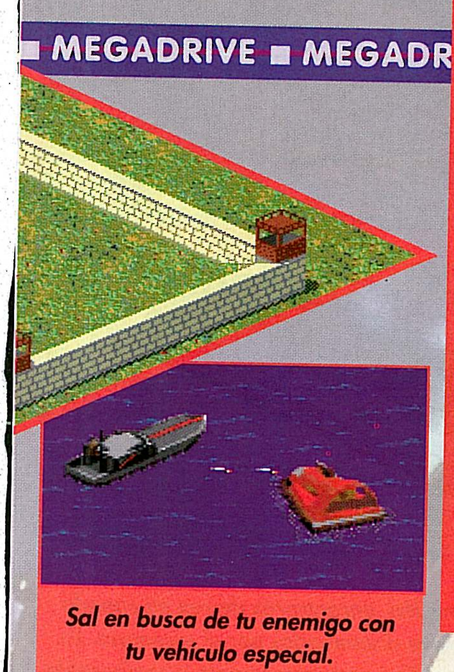


Cientos de enemigos están a punto de asaltar esta embajada, así que defiéndela.

En 1985, todos los periódicos del país se hicieron eco de una tremenda noticia: un colegio había sufrido un atentado a pleno día, y tanto niños como profesores habían sufrido por igual las consecuencias mortales de esta tragedia. Por desgracia, tu hermano estaba también en el colegio, y su muerte te afectó tanto que juraste no parar hasta vengarle. Años más tarde, pronunciabas esta frase: "... y prometo servir a mi país... y ser fiel en el empeño...", como parte del compromiso adquirido con tu Gobierno. Pero, mejor será que empezemos la historia por el principio.ÂTras la tragedia que acabó con la vida de tu hermano, te enrolaste en el ejército del aire. Rápidamente, y con una facilidad asombrosa, fuiste ganando galones y subiste un montón de peldaños. Piloto de un Mirage 2000 durante la Guerra del Golfo, en la que llevaste a cabo con éxito misiones muy peligrosas, decidiste un buen día especializarte en la lucha antiterrorista. Así estarías más preparado para vengar la muerte de tu hermano... Tras el éxito de tus misiones, tu país te rinde los honores precisos, y hasta el Comandante en Jefe de las Fuerzas Armadas te da la enhorabuena. Como premio, ahora pilotas el helicóptero más poderoso y sofisticado que pueda existir. Pero todo el honor y la gloria no sacian tu deseo de venganza. Solitario, temerario, sigues trabajando, siempre solo, para "limpiar" tu país y el resto del mundo de maleantes, terroristas y otros indeseables... Poco a poco creas a tu alrededor una estela de misterio, de héroe con una espina en el corazón, y tu fama se extiende por el mundo entero.

Acabas de salvar a tu principal agente secreto, infiltrado en las líneas enemigas. Su vida era tan importante como la información que te ha podido suministrar.

Esta es tu misión número siete y éste, el mapa del territorio.



Sal en busca de tu enemigo con tu vehículo especial.

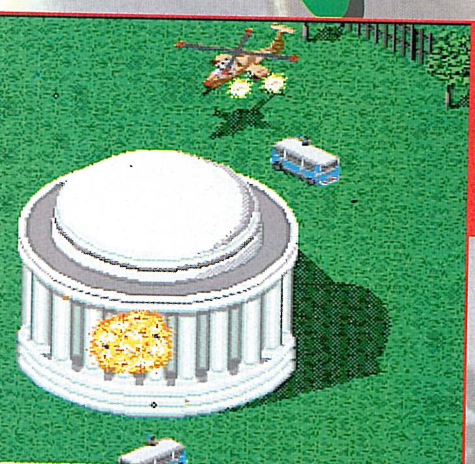


La primera misión será descubrir el F-117 que tienes que pilotar.

COMENTARIO

Aunque se supone que Jungle Strike es la segunda parte, o la continuación (como quiera llamarse) de Desert Strike, los cambios son tan radicales que podría decirse que es un juego totalmente nuevo. Desde luego, se mantienen los helicópteros de guerra como elemento principal, pero ahora hay otros tres medios para atacar al enemigo. Por otra parte, las cincuenta misiones que llevar a cabo sobre cinco escenarios distintos son más que suficientes para tenernos entretenidos este verano. Si tienes paciencia y eres un hábil estratega, podrás sacar partido a un estupendo cartucho, que además es bastante más entretenido que en su primera parte.

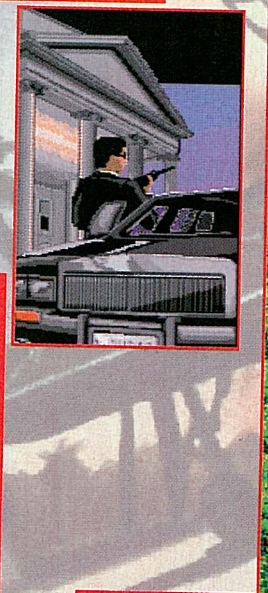


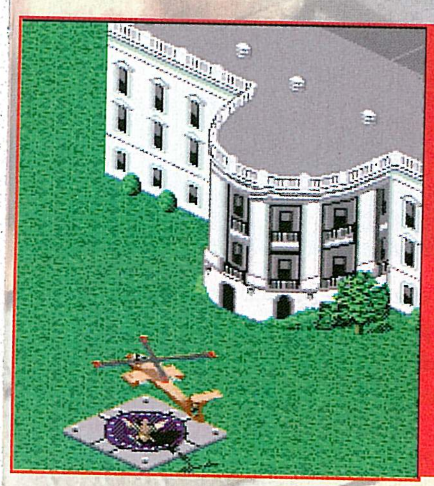


Uno a uno, los centros neurálgicos de los Estados Unidos están siendo atacados.

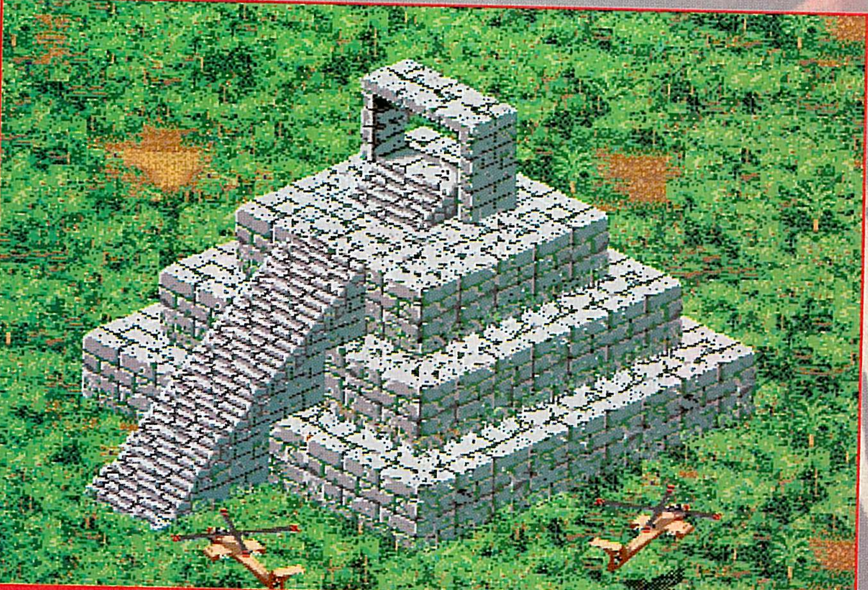


¡Cuidado! La onda expansiva te ha hecho perder el control de los mandos...





La Casa Blanca es uno de los lugares que podrás ver en el juego. Suponemos que ya la habías reconocido.



Junble Strike es uno de esos cartuchos que te llevan a lugares tan lejanos y diferentes que más bien parece el catálogo de una agencia de viajes. Desde las montañas heladas y los parajes nevados hasta la selva amazónica atestada de bichos y de todo tipo de peligros... cualquier lugar es bueno para un luchador como tú. Incluso es bueno un monumento como éste, la pirámide de Quetzacoalt, donde se realizaban sacrificios en honor del dios Sol.

JUNGLE STRIKE



Al salir vencedor de una misión, obtendrás un código de ocho cifras o letras que te permitirán retomar posteriormente una partida abandonada, casi donde la dejaste.

En esta quinta misión, encontrarás de vez en cuando montículos de nieve diseminados por el escenario. En realidad, son escondites para armamento y combustible, así que dispara sobre ellos y recogelos.

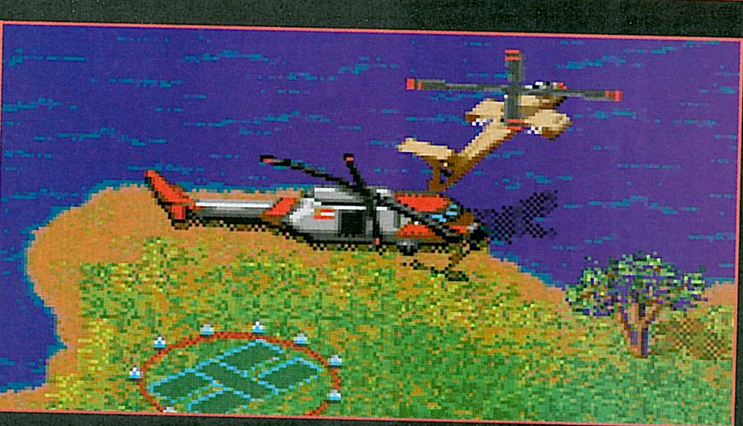
La quinta misión te lleva a este campamento de barracas helado, en el que debes descargar todos tus MIAS.

La casa de campo del Presidente está sufriendo el ataque terrorista. Hay buggies armados con lanza-cohetes que se dirigen al pabellón presidencial; debes detenerlos. Pero cuidado con tus disparos, la casa está en pleno centro del campo de batalla.

Tu aparato no puede ser detectado por rádar, por lo que no será difícil destruir los puentes para cortar la retirada del enemigo.



Tu segunda misión comienza por el salvamento de cuatro marinos de tu armada.



Después, los llevarás a su helicóptero, para que te den las indicacioes necesarias sobre tu próximo transporte.



El vehículo que vas a pilotar ahorra es un overcrafts.

En la pimera misión el objetivo es fácil: proteger un monumento histórico americano.



Esto es lo que puede pasar si no consigues acabar tu misión con éxito.

■ MEGADRIVE ■

JUNGLE STRIKE

SONIDO



Los sonidos son buenos, pero escasos.

GRAFICOS



Todavía mejores que en el primer episodio.

ANIMACION



Se han corregido los fallos de Desert Strike.

MANEJABILIDAD



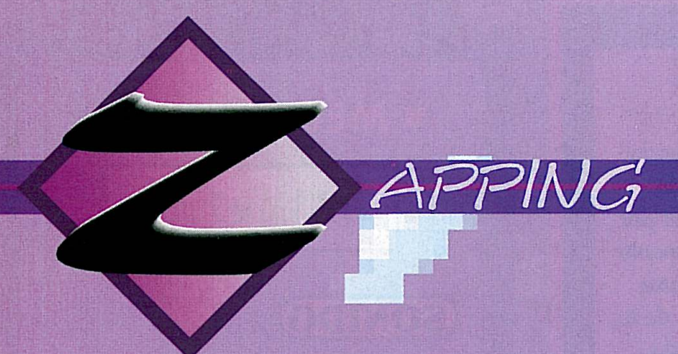
Los cuatro tipos de vehículo se controlan perfectamente.

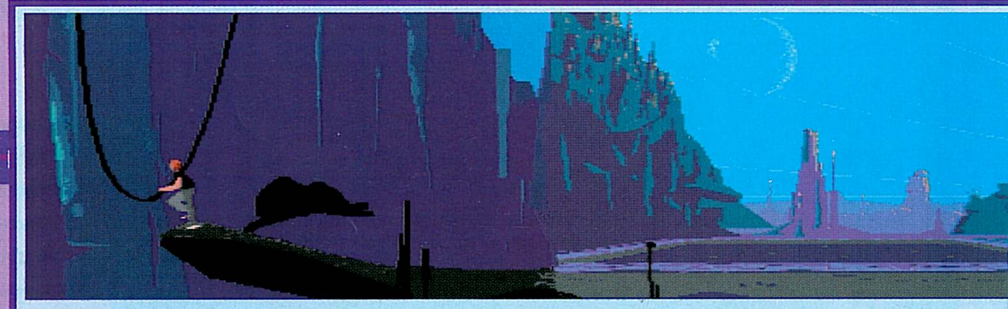
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 16 MB
GENERO: ACCION/ESTRATEGIA
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 50
NUMERO DE JUGADORES: 1
CLAVES DE ACCESO: SI
CONTINUAS: 3



+ Un terreno de juego enorme.
+ Cuatro tipos de vehículos.
+ Un nuevo escenario.
+ Nuevos enemigos.
- Demasiado "fuerte".

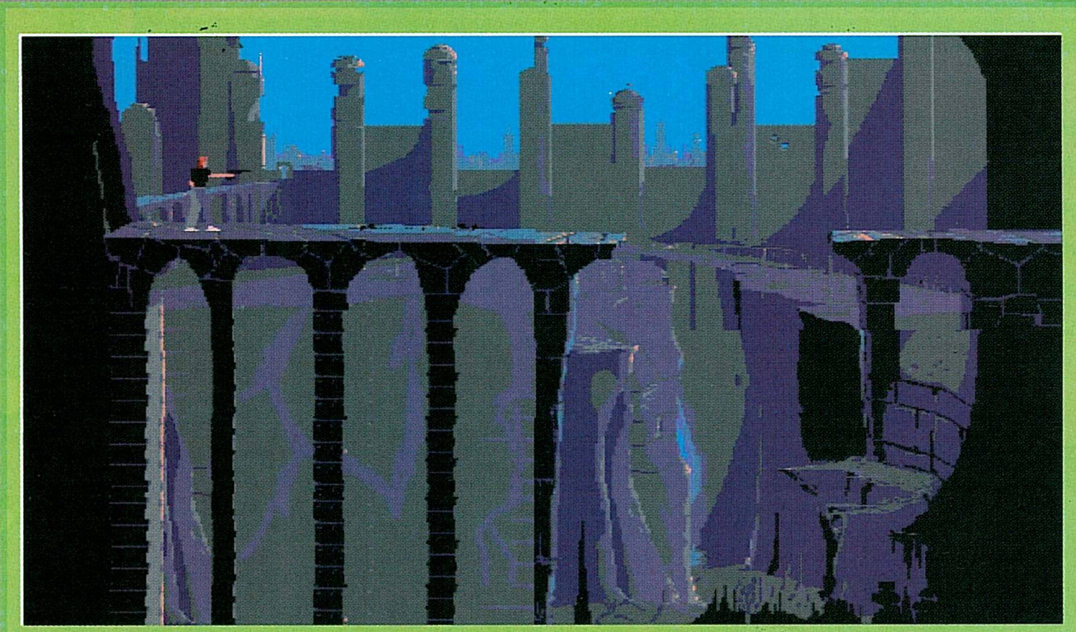






Después de salir del agua, nos dirigimos hacia la derecha, tomando la precaución de ir matando a carrera, nos acercamos a la liana para usarla como transporte aéreo, llegando al extremo derecho

Te encuentras en un buen momento de tu vida, todo está tranquilo y lo único que puede alterar esta paz es el experimento que estás a punto de probar, después de haber trabajado en él durante un montón de años. De modo que... aquí te ves, en tu laboratorio, frente a una poción burbujeante, la última de una docena de ellas que no sirvieron para nada. Lo único que puedes hacer es eperar pacientemente que el tiempo pase y que los resultados se hagan visibles... pero ¡diantre! el recipiente se ha caído y, por desgracia, ha ido a parar al único sitio donde no debería haber caído. De pronto, el experimento ha tomado un rumbo totalmente distinto al que habías planeado, y te has implicado en él mucho más de lo que quisieras. Ves algo así como un rayo luminoso, de una blancura resplandeciente, y después te encuentras en el agua, intentando desembarazarte de los tentáculos que intentan atraparte... Desde luego, este no es tu mundo, ni es tu laboratorio. Acabas de llegar a otro mundo, lleno de enigmas complejos que debes resolver, lugares peligrosos que debes atravesar, enemigos a los que debes eliminar, depredadores, etc. Un mundo del que no será fácil salir.



Una vez eliminado el caniche, ya podemos aproximarnos al borde del acantilado. Saltamos y aterrizamos un poco más abajo, en la derecha, sobre una cornisa que da paso a una cueva que apenas se deja ver. ¡Vaya salto!

DESPERTAR EN OTRO MUNDO

Despertar en una cama que no es la tuya a menudo plantea bastantes problemas, sobre todo cuando no sabes cómo has llegado hasta allí. Pero despertar en otro mundo distinto al tuyo... eso ya es bastante más fuerte. Con Another World, uno se ve transportado a un universo totalmente diferente, donde los sueños y las sensaciones se hacen realidad, y donde cada sentimiento y cada uno de nuestros sentidos son puestos a prueba y llevados hasta su extremo. Pero vamos a dejarnos de preámbulos y vamos a ponernos en el papel del protagonista para contarte algunas de las sorpresas que te reserva este juego de excelente realización.



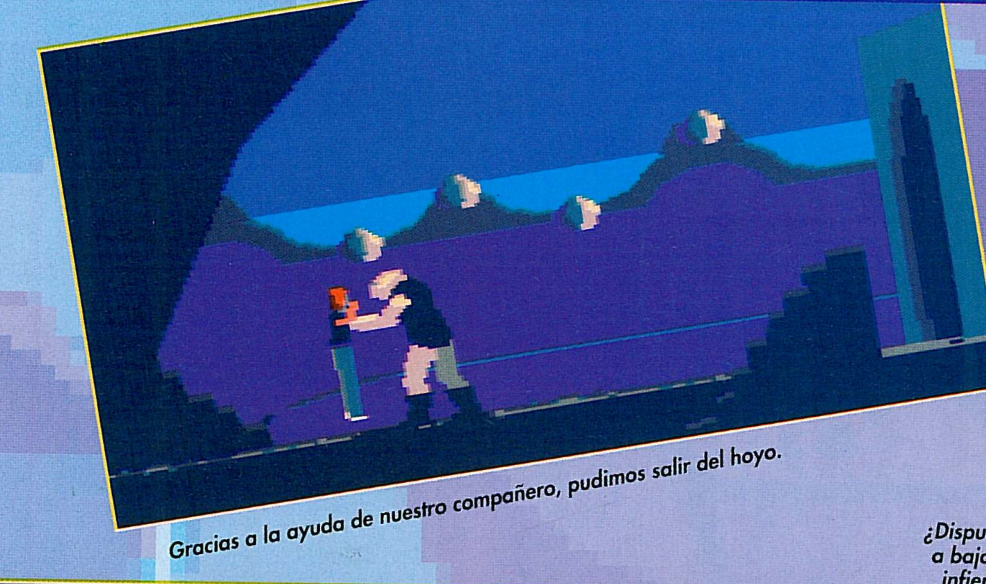
¡El caniche!

El muro se desmorona.

ANOTHE



todos los gusanos a base de disparos y más disparos. Pero al llegar a cierto lugar, apareció un enorme caniche, de forma que... ¡a correr hacia el otro lado! Al final de la más alejado del caniche. Por cierto, un extraño personaje nos salva la vida eliminando al caniche, ya le conoceremos más tarde.



Gracias a la ayuda de nuestro compañero, pudimos salir del hoyo.

¡Qué fría está el agua, corcho!

¿Dispuesto a bajar al infierno?

Antes del experimento, todo era normal.

Esto es lo que pasa si no se tiene el suficiente oxígeno, uno se pone morado.

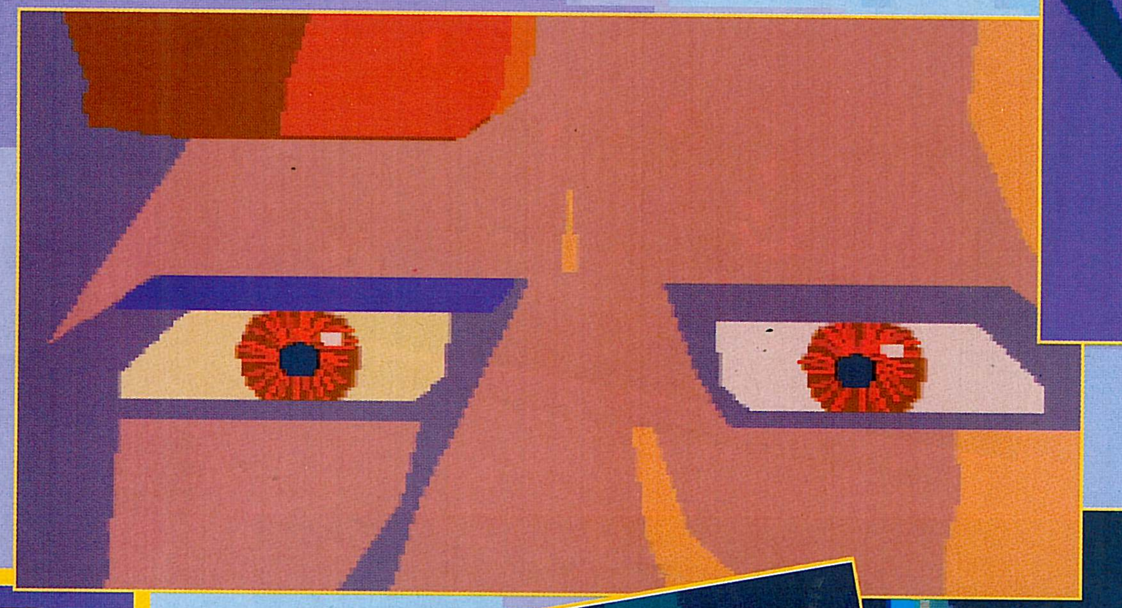
ER WORLD

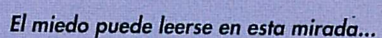
De tanto zarandear la jaula de un lado a otro, termina por soltarse y cae sobre un guardia, lo que aunque no muy pegados a él, y de pronto se vuelve corriendo a nuestro lado... ¡Es el momento espaldas. Mientras el compañero abre una puerta, colocamos muros de protección para evitar los

ANOTHER WORLD

ORIGINALIDAD

Ya te habrás dado cuenta, por lo que llevamos dicho y por lo que estás viendo, que Another World presenta una historia interesante, pero sobre todo un aspecto totalmente original, que revoluciona por completo el esquema tradicional de los juegos de acción clásicos.
Sus escenarios están realizados siguiendo una técnica de programación muy poco usada por los desarrolladores (sólo se ha visto algo similar en algunos juegos como Flash Back), y esta originalidad, junto con la forma de animar a los personajes, es lo que da a esta aventura ese toque especial que tienen los cartuchos de calidad.

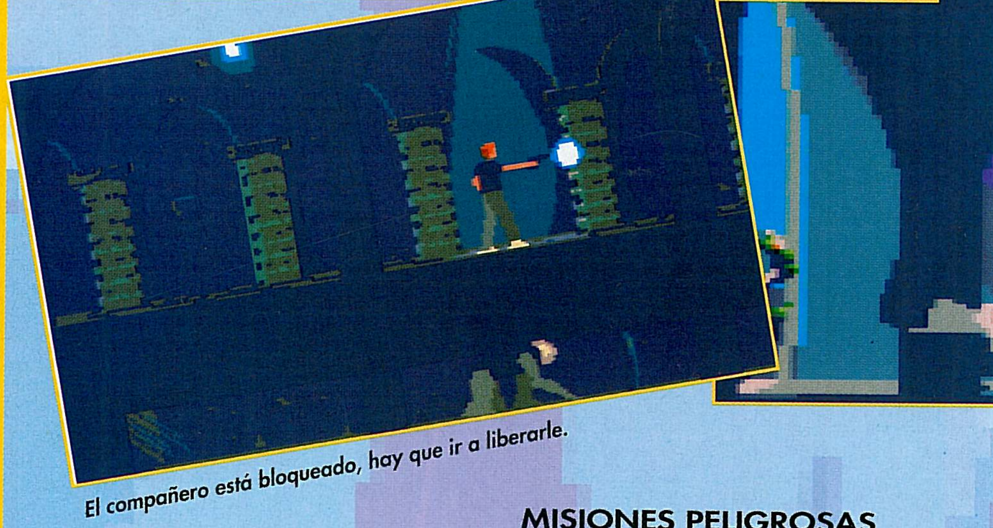




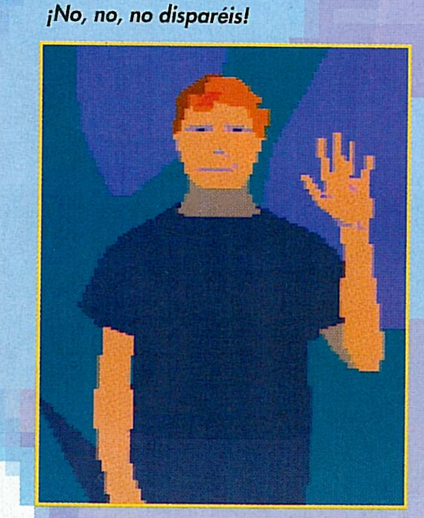
El miedo puede leerse en esta mirada...

COMENTARIO

Jugar con Another World es, en cierta forma, ver una película interactiva. Empezando por el escenario, las secuencias tipo cine entre un nivel y otro, la evolución de la historia, la acción y la reflexión unidas... son muchos los elementos que se mezclan en esta especie de cocktail electrónico, que tiene también algunos aspectos negativos. El manejo del juego es a veces complicado y saca de quicio al jugador en los momentos más delicados. Las músicas no son de gran calidad, se quedan en pasables, aunque los sonidos son muy buenos. Y en cuanto a gráficos, son estupendos, aunque llega a cansar la uniformidad de los colores. El resultado final es un juego que, a pesar de todos los defectos, se ha convertido en una pieza única por su originalidad, qui próxima a Flash Back, pero desde luego muy distanciada de cualquier juego conocido.



El compañero está bloqueado, hay que ir a liberarle.



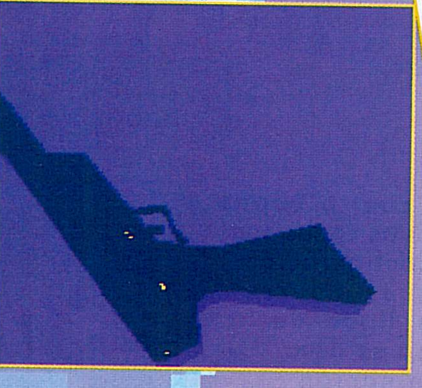
¡No, no, no disparéis!

MISIONES PELIGROSAS

Sea cual sea el nivel en el que te encuentres, a menudo (más a menudo de lo que muchos quisieran), te verás abrumado por lo intenso de la acción y por la gran cantidad de misiones que hay que llevar a cabo. Tus reflejos se verán puestos a prueba en múltiples ocasiones, pero tampoco se salvarán del "examen" tu capacidad de observación y tu memoria, sobre todo en lugares como los laberintos o en situaciones delicadas en las que el juego te va envolviendo. Esta es una de las razones que tenemos para afirmar, sin temor a equivocarnos, que Another World es un juego rico y completo.

nos viene muy bien para coger un arma, que parece bastante potente. Seguimos a nuestro compañero, de usar el arma! Nos ponemos en marcha de nuevo, disparando hacia atrás para cubrir nuestras disparos enemigos.





Es el único arma, pero puede recargarse.



¡Vaya agilidad!

Dicen que la unión hace la fuerza... Nuestro compañero va por la derecha, y nosotros damos la vuelta para atraparles.



Estamos en medio de la arena y no sabemos cómo funciona ese chisme. Pero tocando todos los botones a lo mejor logramos algún resultado.



MEGADRIVE

ANOTHER WORLD

SONIDO



Voces y ruidos digitalizados, muy realistas, pero músicas que defraudan un poco.

GRAFICOS

Lástima que los colores sean tan parecidos en todo el juego, pero los decorados son muy originales.



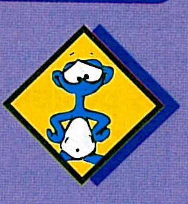
ANIMACION



Salvo raras ralentizaciones, el scrolling y los desplazamientos son estupendos.

MANEJABILIDAD

Incluso con entrenamiento, hay lugares muy complicados, no hay quien controle el juego.



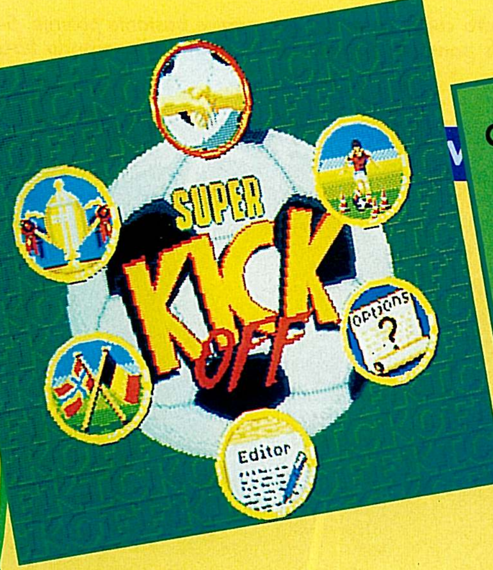
EDITOR: VIRGIN GAMES
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 8 MB
GENERO: ACCION/REFLEXION
DIFICULTAD: ALTA
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 12
NUMERO DE JUGADORES: 1
CLAVES DE ACCESO: SI
CONTINUAS: NO

+ Un juego ante todo original.
+ Enigmas apasionantes.
+ Sonidos bien hechos.
+ En general, bien animado.
- Músicas decepcionantes.
- No es muy controlable.

87%

El juego de fútbol probablemente más conocido del planeta ha llegado por fin a la consola de 16 bits de Sega, tres o cuatro años después de que Dino Dini creara Kick Off para los microordenadores. Seguramente todo el mundo ha oído ya hablar de este juego, en el que destacan el buen número de opciones, el realismo de las acciones, las excelentes posibilidades de juego (que es todo un ejemplo para más de un cartucho de simulación deportiva)...
La finalidad, ya la sabes: meter el mayor número de goles en el menor tiempo posible, evitando a los adversarios que, a menudo, son más listos de lo que parece. Si dominas el balón o quieres aprender a hacerlo, este puede ser tu juego.

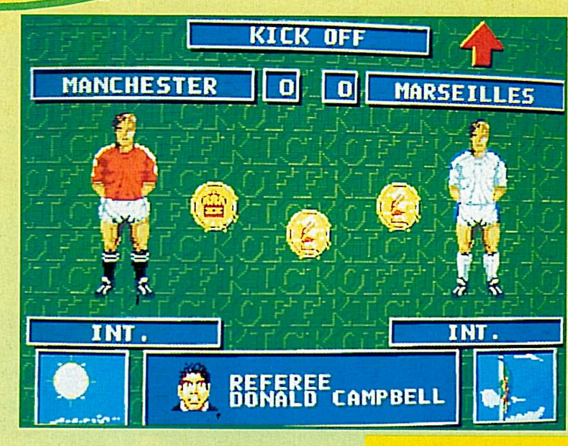




LAS OPCIONES Estas son las dos pantallas de opciones principales. Aquí es donde decides la suerte de tu equipo.

TONELADAS DE OPCIONES

No es muy habitual encontrar en los programas deportivos la cantidad de opciones que se encuentran en Super Kick Off, ya que las hay por docenas, sin exagerar.



Antes de cada partido, se decide el lado del campo en el que vas a jugar, lo cual es importante sobre todo cuando hay viento.

En primer lugar, están las opciones que podríamos llamar "simples", que demuestran que el juego está bien hecho: hay un modo de partido amistoso y un modo entrenamiento, que permite disparos diversos, tiros a puerta y práctica normal.
Y también está la opción de Copa de Europa, para que el jugador dispute cuatro copas distintas en total. Estas copas son diferentes en la configuración del juego, ya que una se disputa con dos ligas de cuatro equipos, otra se lleva a cabo por eliminación directa y las otras dos tienen estilo campeonato, o sea, mediante pun-



COMENTARIO

Es una auténtica lástima que el manejo del juego sea tan mediocre, ya que desdice la calidad de un cartucho que, por lo demás, podría decirse que es casi perfecto. El aspecto técnico no tiene reproches, y está lleno de detalles como el zoom sobre la pelota, realista y constantemente utilizado. Y si no nos equivocamos, este zoom no existe en ninguna otra versión del juego, ni para otras consolas ni para microordenadores. El interés del cartucho aumenta cuando se ve la gran cantidad de opciones de que dispone.

Un total de dieciséis equipos europeos están en la Copa. Y España no podía faltar, claro.

ENGLAND
SPAIN
FRANCE
GERMANY
ITALY
SWEDEN
NETHERLANDS
SCOTLAND

SWITZERLAND
FINLAND
NORWAY
PORTUGAL
C.I.S.
DENMARK
WALES
BELGIUM

El disparo desde el córner es una de las armas más poderosas para los equipos. Bien usada, termina en gol seguro.

Super KICK OFF

En los tiros libres, la pelota más que volar corta el aire, dada la alta velocidad que alcanza. Es un verdadero misil, y es difícil de detener.

En el momento del saque la pelota se ve en modo "zoom".

tuación. Pero hay otras opciones que no se refieren al modo de juego sino a las circunstancias: elige la fuerza del viento, el tipo de terreno, el fuera de juego...

AUN HAY MAS

No pienses que hemos acabado, pues aun están las opciones que proporciona el editor del equipo. Y eso quiere decir que tú, consolero mayor del reino, podrás crear tu propio equipo, dirigirlo, controlar las finanzas según evolucione el equipo en las diferentes competiciones, etc. A ti te corresponde la responsabilidad de que ganen o pierdan tal o cual partido, así que, hazlo bien.

Los uniformes de los jugadores pueden intercambiarse, ya que cada equipo dispone de dos modelos diferentes. Un buen detalle.

■ MEGADRIVE ■



SONIDO



No podía ser mejor, el ambiente sonoro es constante y envolvente.

GRAFICOS

Se nota el esfuerzo realizado en todas las pantallas.



ANIMACION



Es excelente, y lo mejor es quizás el scrolling

MANEJABILIDAD

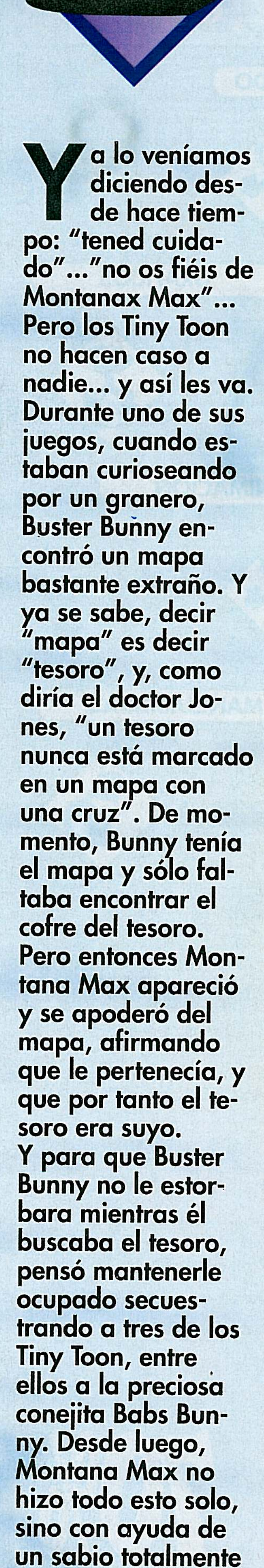
Catastrófica, no hay quien controle nada ni haga nada.



EDITOR: US GOLD
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 4 MB
GENERO: SIMULACION DEPORTIVA
DIFICULTAD: ALTA
NIVELES DE DIFICULTAD: 3
NUMERO DE NIVELES: 16
NUMERO DE JUGADORES: 1 ó 2
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: NO

+ Hay un ambiente de estadio total.
+ Miles y miles de opciones.
+ La animación es muy buena.
+ El editor de equipos.
- La manejabilidad es nula.

70%



Ya lo veníamos diciendo desde hace tiempo: "tened cuidado"..."no os fiéis de Montanax Max"... Pero los Tiny Toon no hacen caso a nadie... y así les va. Durante uno de sus juegos, cuando estaban curioseando por un granero, Buster Bunny encontró un mapa bastante extraño. Y ya se sabe, decir "mapa" es decir "tesoro", y, como diría el doctor Jones, "un tesoro nunca está marcado en un mapa con una cruz". De momento, Bunny tenía el mapa y sólo faltaba encontrar el cofre del tesoro. Pero entonces Montana Max apareció y se apoderó del mapa, afirmando que le pertenecía, y que por tanto el tesoro era suyo.

Y para que Buster Bunny no le estorbara mientras él buscaba el tesoro, pensó mantenerle ocupado secuestrando a tres de los Tiny Toon, entre ellos a la preciosa conejita Babs Bunny. Desde luego, Montana Max no hizo todo esto solo, sino con ayuda de un sabio totalmente loco.

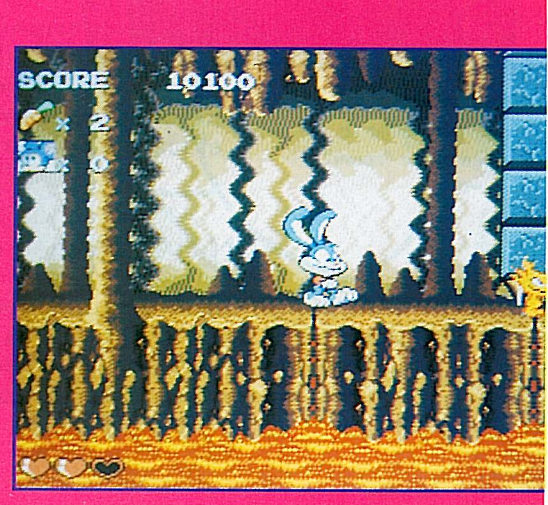
Echa un vistazo a este mapa antes de adentrarte en estos peligrosos territorios.

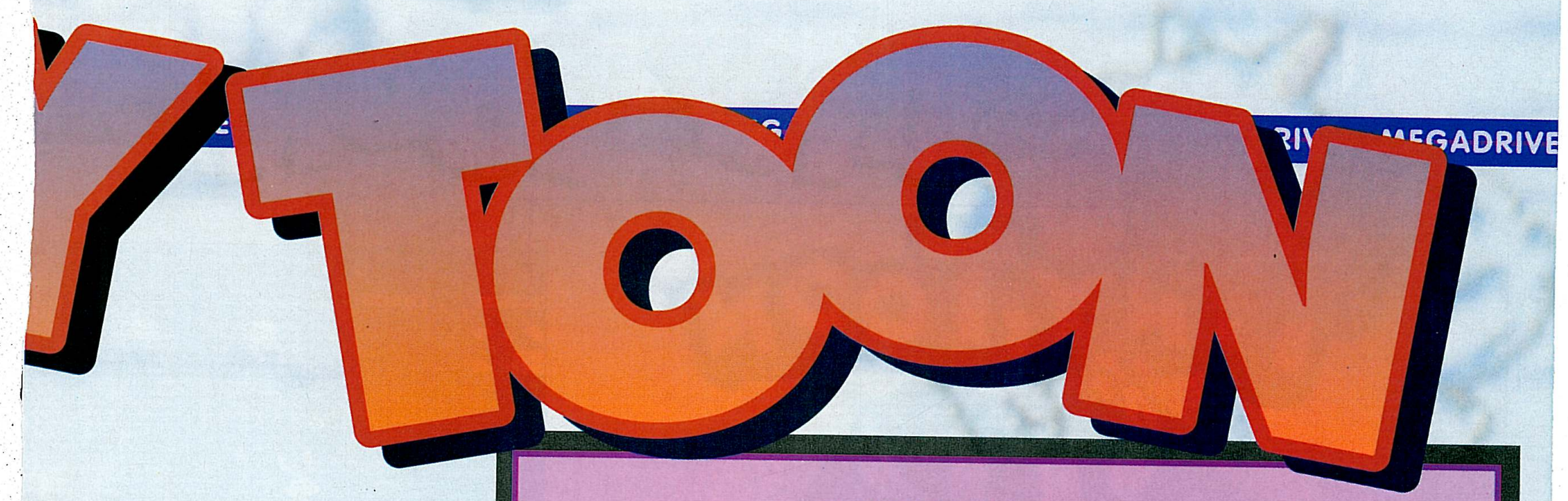
BUSTER Y LOS ROBOTS

El final se acerca y ya estás en la fábrica de robots. La primera fila de picos se puede pasar saltando sobre los que están en horizontal...
Es fácil si lo haces en el momento adecuado.

Ten cuidado con los pinchos, te matan con el simple contacto.







EL SABIO LOCO DE TINY TOON

Para vencer a Buster Bunny, el sabio loco utiliza a los otros Tiny Toon, controlados por un casco. Dizzy Devil, Hamton, Plucky Duck... todos van contra Buster, que tendrá que salvarles y salvarse saltando media docena de veces sobre la cabeza del sabio, para ponerle las ideas en su sitio.









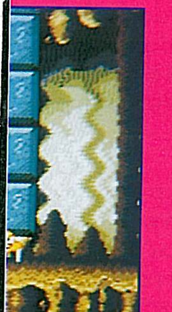
UN JUEGO LLENO DE DETALLES

Las aventuras de los Tiny Toon han estado en las pantallas de televisión de casi todos los países, y en algunos de ellos, como en Estados Unidos, siguen siendo uno de los programas más recurridos para las cadenas de televisión por cable.

La simpatía de estos personajes los ha hecho tan famosos que ya nada tienen que envidiar a sus antecesores (¿o deberíamos decir sucesores?) Bugs Bunny y Daffy Duck, y para colmo, ahora se convierten en héroes consoleros.

Y aunque parezca que es un cartucho para niños, el juego Tiny Toon es tan bueno para los jóvenes jugadores como para los mayores, ya que requiere destreza con el joystick, experiencia y concentración.

Sin ellas, no habrá forma de sortear los obstáculos ni librarse de los peligros que encierran sus numerosos niveles.



FUEGO Y LLAMAS

En estos niveles llenos de fuego encontrarás obstáculos al estilo Sonic, lo cual agradará a los seguidores incondicionales del héroe.

BUSTER EN LAS HELADAS MONTAÑAS

Los niveles de hielo son más complicados de pasar. Buster derrapa, se tropieza con los pinchos que están por todos lados (y el contacto con ellos es una muerte segura)...¡Vaya lugar!



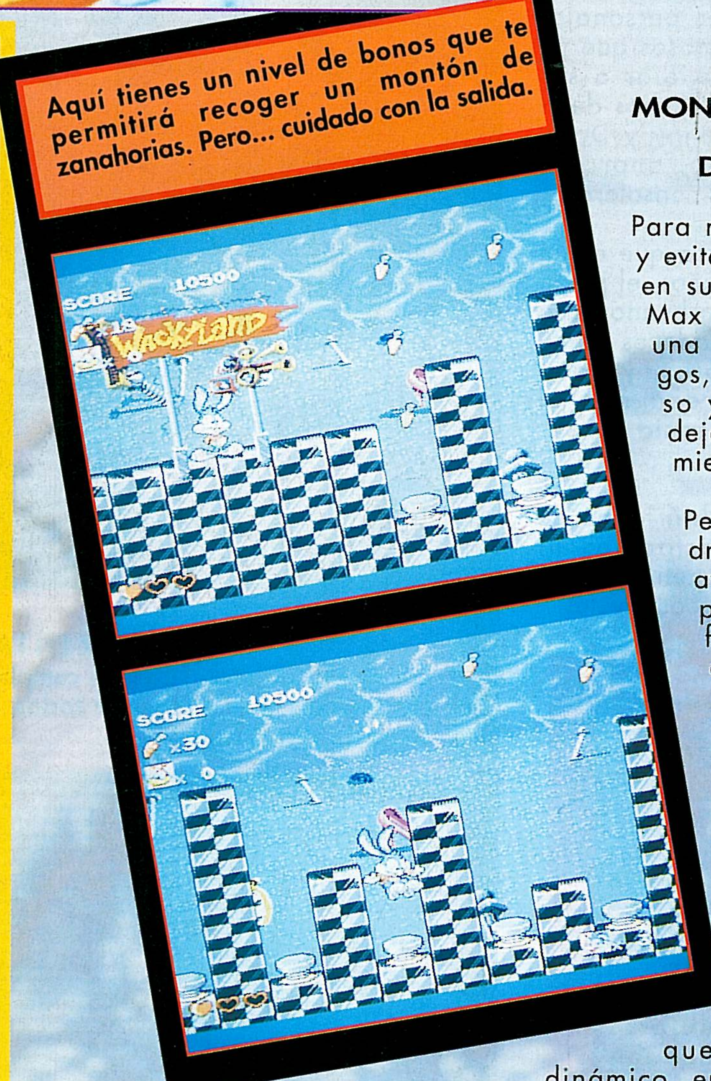


TINY TOON

¿Un Buster Bunny acuático? Bueno, después de verle por el hielo, no hay que extrañarse de verle en estas difíciles situaciones. La complicación viene por el lado del control del personaje, ya que -como enseguida notarás- no puede atacar ni moverse con la misma soltura que en tierra ni con igual fuerza.

COMENTARIO

Tiny Toon es uno de esos cartuchos para Mega Drive que no pueden faltar en una buena colección de videojuegos, sobre todo sabiendo que el desarrollador es Konami. Cierto es que el juego no es la panacea de la originalidad, pero algunos momentos son casi tan estelares como los del juego de Sonic. La animación no tiene fallos, se mire por donde se mire, y los gráficos son bastante variados y están bien hechos. Sus programadores han jugado, además, con efectos especiales (distorsiones, por ejemplo), y han completado el juego con músicas entretenidas, alegres y divertidas, como se puede esperar de una aventura de los Tiny Toon. Uniendo todo ello, se obtiene un buen producto, que hará las delicias de los jugadores, siempre y cuando éstos tengan una edad comprendida entre los 0 y los 100 años. Y por último queda decir que los amantes de lo difícil no deben perderse los últimos niveles, son especiales.



Aquí tienes un nivel de bonos que te permitirá recoger un montón de zanahorias. Pero... cuidado con la salida.

MONTANA MAX, UN ENEMIGO DESPIADADO

Para mantenerte ocupado y evitar que te entrometas en sus asuntos, Montana Max ha enviado sobre ti una tonelada de enemigos, a cual más peligroso y violento, que no dejarán de incordiarte mientras estés jugando.

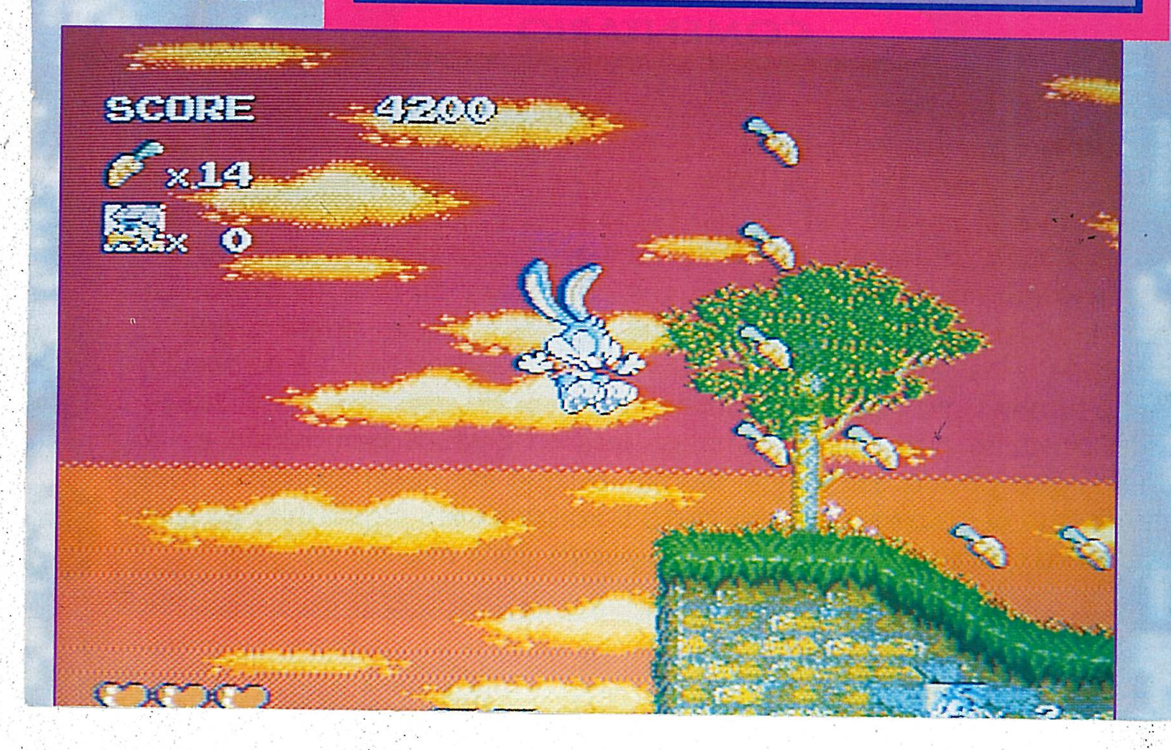
Pero no es fácil amedrantarte, y tú seguiás avanzando impasible por entre las plataformas móviles, los ascensores ecológicos y el montón de objetos que deberás ir recogiendo a lo largo del camino, si quieres salir con vida de esta aventura.

Como puedes ver, Tiny Toon no dejará que te aburras, ya que es un juego muy dinámico, en el que no puedes parar un instante.

Con las zanahorias puedes conseguir vidas suplementarias, lo cual es casi inútil, ya que hay infinitos Continúas.

TRAS LA PISTA DE MONTANA MAX

Cada vez te acercas más a Montana Max y... ahí le tienes, muy cerca del tesoro que descansa al fondo de un barco lleno de espíritus, espectros, fantasmas o como quieras llamar a esas criaturas. Fíjate en los movimientos de Montana Max, salta sobre su cabeza repetidamente y le vencerás.



■ MEGADRIVE ■



SONIDO



Músicas variadas con temas conocidos de los Tiny Toon.

GRAFICOS

Los niveles cambian bastante, aunque los sprites no difieren mucho.



ANIMACION



El scroll de los decorados es perfecto, y el movimiento del conejo aún mejor.

MANEJABILIDAD

El control es total, así que no temas, no hay acción que no pueda llevarse a cabo.



EDITOR: KONAMI
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 8 MB
GENERO: PLATAFORMAS
DIFICULTAD: FACIL
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: 6
NUMERO DE JUGADORES: 1
CLAVES DE ACCESO: SI
CONTINUAS: INFINITOS

- + Los gráficos están súper-cuidados.
- + Las músicas, sensacionales
- + La animación es impecable.
- + Hay numerosos niveles
- + Las situaciones son diferentes.
- - Escasa originalidad.
- - Los sprites no varían mucho.



FATAL

KING OF FI

El gran combate que te permitirá ser el mejor luchador del mundo está a punto de empezar, y tres personajes entran en escena. El primero es Joe Higashi, que viene desde Tailandia, donde ha pasado varios años aprendiendo a fondo todos los secretos misteriosos y la técnica del boxeo tailandés y del full-contact. Tan bien entrenados como Joe están los hermanos Bogard, Andy y Terry. Andy es un especialista del combate que aprendió de un viejo maestro un arte marcial que encierra toda la filosofía y el misticismo oriental, y que ya parecía haber desaparecido en nuestros días. Sus llaves son espectaculares, y en todo el mundo se le considera el luchador más rápido conocido. Y no hay que olvidar a su hermano, Terry, que ha aprendido a sobrevivir en las calles a fuerza de golpes, algunos de ellos francamente dignos de ver por su fuerza destructora. Es menos rápido que Andy, pero es más fuerte, de modo que mucha gente le ve ya como el campeón. Ahora que ya "os conocéis", elige a tu personaje y enfréntate a los mejores luchadores del mundo en un combate individual.

CONTRA TI MISMO

Fatal Fury te permite jugar en modo versus, es decir, enfrentarte a ti mismo (mejor dicho, a tu doble), para que los combates sean más equitativos.

¡UNO CONTRA TODOS!

Tus adversarios tienen una serie de golpes sorpresa, así que no te fíes de nadie. Tendrás que conocer bien a cada uno de los luchadores, y enfrentarte a ellos en el modo versus. Fatal Fury te deja incluso jugar como boss, excepto con el último de ellos: ese grandote con hakama (pantalón de aikido) y cara de bestia.

COMENTARIO

No son muy habituales los juegos de dos planos superpuestos que no transcurran por las calles, así que podemos estar contentos de tener uno de ellos para la Mega Drive, y sobre todo que sea un título tan conocido en el mundo del arcade como lo es Fatal Fury. Para quienes han esperado la llegada de Street Figther II, este juego puede ser un buen complemento, ya que ver sus combates merece la pena. La animación es rápida y permite encadenar los ataques golpe a golpe. En cuanto a los gráficos, al ver el juego se entiende el porqué de sus 12 Mb de tamaño, ya que los decorados y los sprites están bien realizados y son bastante numerosos. Lo único que no destaca demasiado es el sonido, que podría ser mejor. Quizás es que los desarrolladores han dejado que el ambiente sonoro corra a cargo de los jugadores, ya que cualquiera que se enfrasque en estas peleas dará más de un grito.






GOLPES PARA TODOS LOS GUSTOS

Aquí tienes algunos de los golpes que podrás realizar durante el juego. Para algunos de ellos tienes que combinar varios movimientos y pulsaciones, pero aunque al principio sea complicado, con la práctica los harás muy rápidamente.








■ MEGADRIVE ■



SONIDO



Es lo peor del juego: las músicas podrían pasar, pero los ruidos no.

GRAFICOS

Gráficos variados y con muy buena definición, y decorados muy buenos.



ANIMACION



Salvo pequeños fallos, no hay queja de la animación: el juego es rápido y fluido.

MANEJABILIDAD

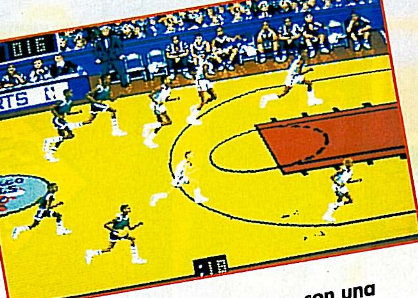
Hay golpes especiales a los que cuesta cogerles el truco, pero con el entrenamiento se soluciona.



EDITOR: SEGA
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 12 MB
GENERO: COMBATE
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 3
NUMERO DE NIVELES: NO.
NUMERO DE JUGADORES: 1 ó 2
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: 3

+ Luchadores variados.
+ Bastantes golpes.
+ Gráficos bien hechos.
+ Un buen manejo.
+ Combates en dos planos.
- Sonidos malos.





Esto es un contraataque, con una animación bastante rápida de los jugadores, aunque ninguno sea una bala.

Casi tan conocido como las hamburguesas o la Coca-Cola, el baloncesto americano es uno de esos deportes que identifican a un país allí donde van. Y sobre todo cuando se tienen estrellas como las de la NBA, que brillan por sí mismas y que dan nombre a camisetas, carpetas de estudiantes y cartuchos de videojuegos. En el juego Bulls VS Blazers encontrarás muchas de esas estrellas, ya que no sólo se enfrentan los equipos de Chicago (los Bulls) y de Portland (los Blazers), sino que también entran en danza los Lakers y los Clippers de Los Angeles, los Celtics de Boston, los Nets de Nueva Jersey y un montón de equipos completos más. Y para colmo, se añaden dos equipos de All Stars (o sea, una reunión de los mejores individuos).



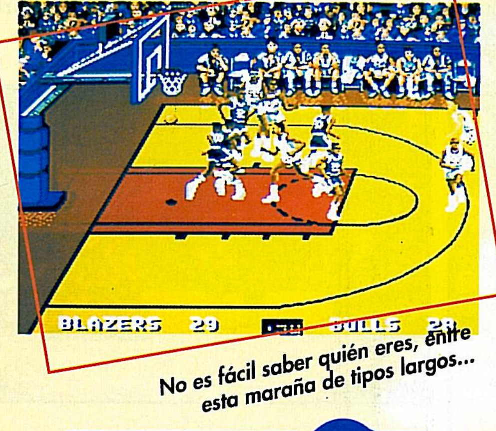
LO MEJOR DE DREXLER Y MICHAEL JORDAN

Al principio de la partida hay que elegir el modo de juego (partido simple o torneo), y una vez hecha la elección comienza el juego. Ya en la cancha, los consoleros más expertos en deportes reconocerán enseguida los nombres y los comportamientos de los jugadores que se han convertido en leyendas del baloncesto.

¿QUIEN HA HECHO FALTA?

Ten cuidado con las jugadas peligrosas, porque el árbitro no se pierde detalle. No te pasará ninguna falta de ataque, de defensa, pasos o cualquier cosa por el estilo. Y recuerda, algunas de las sanciones pueden ser tiros libres para el contrario, lo cual no es nada bueno para tu equipo.

Al principio de la partida, los comentarios de un especialista en deportes son el complemento indispensable para dar emoción al juego.



No es fácil saber quién eres, entre esta maraña de tipos largos...

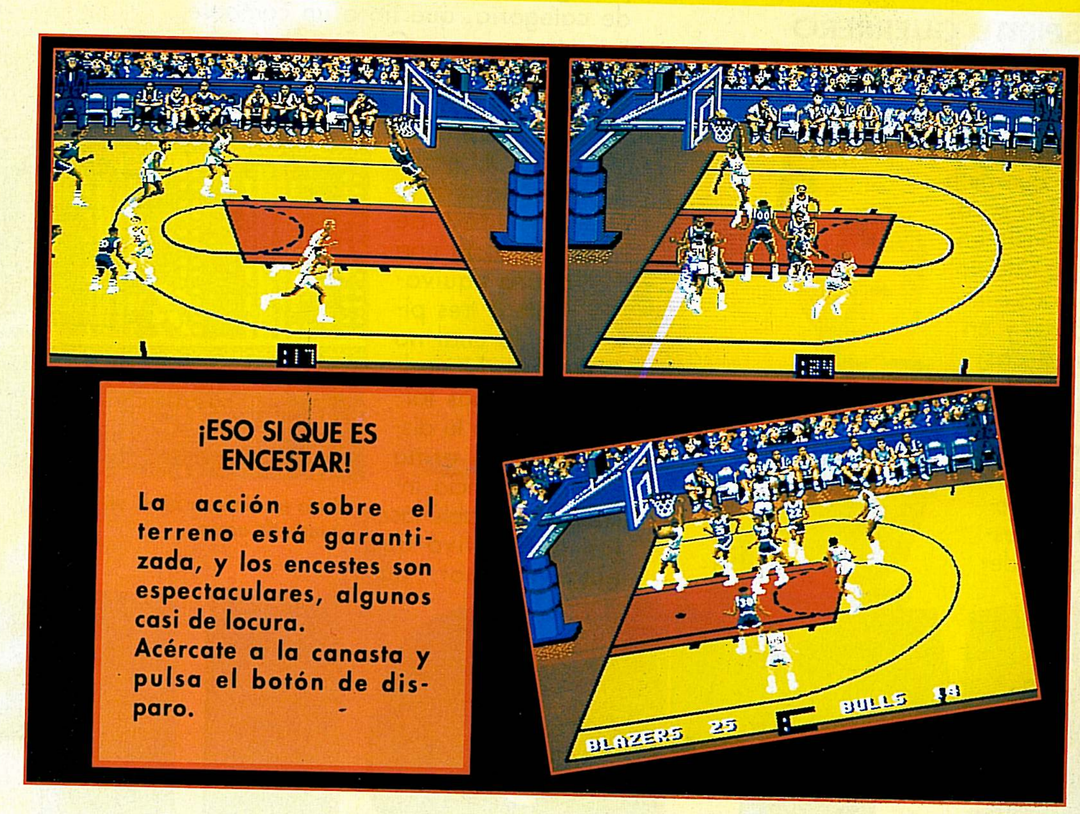
BULLS VS B

Verán también que se han recogido en el cartucho todos los movimientos y disparos que pueden verse en un partido auténtico de la NBA, y que se respetan con toda fidelidad las reglas del baloncesto americano: disparos de tres puntos, de dos puntos, zona, pasos, etc.

En la realización técnica se han tenido en cuenta algunos de los

COMENTARIO

Juegos deportivos para la Mega Drive hay muchos. Juegos de baloncesto para esta consola hay bastantes. Y, concretando más, juegos de baloncesto de Electronic Arts también hay varios, por lo que Bulls VS Blazers no es, desde luego, un cartucho insustituible. La compañía, que ya tiene títulos como Bulls VS Lakers o Team USA, ha hecho de nuevo un juego con muy buena acción y con gráficos también buenos (sobre todo en los correspondientes a las estrellas), aunque diferentes en tamaño (más grandes) a los de cartuchos anteriores. El ruido de la pelota botando en el suelo, el de las zapatillas de los jugadores y el murmullo del público crean un ambiente sonoro que se echaba en falta. La animación no es ni muy rápida ni muy lenta, o sea es casi perfecta, y el manejo sigue siendo algo complicado según qué acciones.



¡ESO SI QUE ES ENCESTAR!

La acción sobre el terreno está garantizada, y los encestes son espectaculares, algunos casi de locura. Acércate a la canasta y pulsa el botón de disparo.

mejores detalles de los simuladores deportivos, y en cuanto al tema de opciones, éstas son también uno de los puntos fuertes del cartucho.
Para que vayáis haciendo boca, sabed que podéis jugar fabulosos partidos en modo campeonato, en liga, en modo amistoso... que podéis elegir el equipo y los jugadores...
Pero mejor será que lo veáis por vosotros mismos.
Os va a gustar.



Esto es un intento de canasta de tres puntos. Según el equipo elegido, el disparo tendrá más o menos posibilidades de éxito. Con los Lakers y Divac funciona más veces.



MEGADRIVE

BULLS VS BLAZERS

SONIDO

Los sonidos son muy realistas, aunque el público sea un poco tímido.

GRAFICOS

Los sprites representan a las estrellas de la NBA.

ANIMACION

Hay quienes la ven un poco lenta, pero eso hace que el cartucho sea muy jugable.

MANEJABILIDAD

No siempre se dirige el jugador exactamente hacia donde tú quieres, pero puede pasar.

EDITOR: ELECTRONIC ARTS
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 8 MB
GENERO: SIMULACION
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: NO
NUMERO DE JUGADORES: 1 ó 2
CLAVES DE ACCESO: SI
CONTINUAS: NO

- \+ Jugadores y equipos reales.
- \+ Los gráficos de gran tamaño.
- \+ Sonido excelente.
- \+ Un realismo general.
- \- El público es un poco soso.
- \- A veces es algo confuso.

81%



Este robot es un poco cabezota, pero no podrá vencerte. Al matarle, ten cuidado para que el fuego no te alcance.

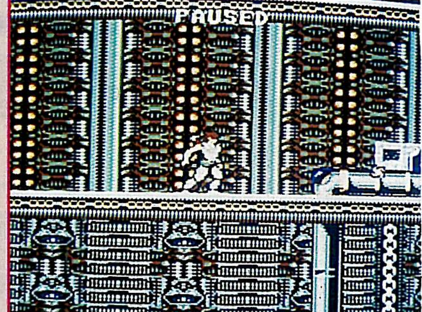
En el primer episodio de esta aventura, habías conseguido deshacerte de los horribles enemigos que, bajo las órdenes del célebre Maestro, te atacaban por doquier. Pensaste que la paz duraría mucho tiempo, pero estabas equivocado, y ahora vas a tener que luchar de nuevo para ayudar a la Princesa que fue secuestrada en la primera entrega de Strider. En esta ocasión, ella no corre peligro, pero su hijo ha sido arrancado del seno de su familia y tú, digno heredero de la estirpe de los Striders, eres el elegido para rescatarle. La aventura acaba de empezar...

STRID

UN ESPIRITU GUERRERO

Estamos seguros que en más de un lector, al oír la palabra Strider, se habrá despertado ese guerrero que todos llevamos dentro, y que mantenemos dormido para que nos deje vivir en sociedad. Pero este no es momento para cumplidos sociales, y en esta aventura casi no hay sitio para los buenos modales, así que olvídate de la etiqueta en la mesa, despierta definitivamente tu espíritu luchador y demuestra tu valentía al defender una causa justa. Nuestro héroe, que no ha recibido lo que se dice una educación exquisita, sí ha recibido una serie de poderes especiales y dones prodigiosos que le hacen un luchador de categoría, que libra un combate tras otro con arte. Gracias a esos dones, adquiridos durante la etapa inicial del juego, estarás dispuesto para salir a luchar. Al principio, tendrás la capacidad de saltar hasta una altura equivalente a tres pisos, lo cual no está nada mal. Un poco más tarde, tendrás a tu disposición un arma de una potencia increíble: un sable-láser tan destructivo que ningún robot, por sofisticado que sea, resiste más de dos segundos sus embates (imagínate, entonces, lo poco que resistirá un humanoide. Y hay más armamento al alcance de Strider, ya que con una serie de bonos se consiguen misiles, que pueden dispararse al tiempo que desenvaina la espada.

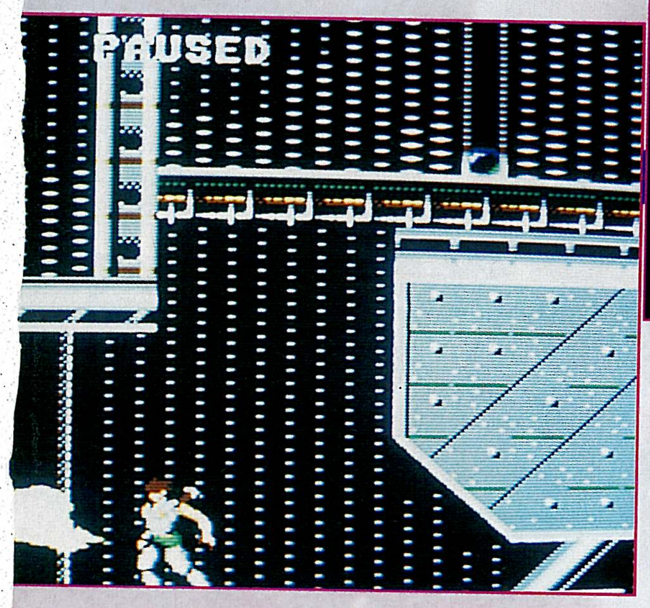
Por si fuera poco, damas y caballeros, podéis trepar por las paredes y los techos, con



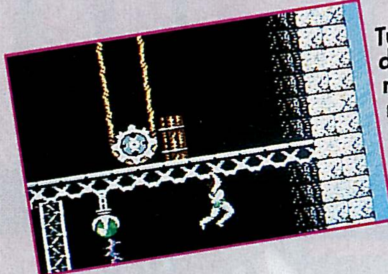
Estás en el tercer nivel, en plena jungla de acero...

COMENTARIO

Lo que más impresiona del juego no es la realización técnica, que podría calificarse de "pasable" simplemente. Tampoco puede decirse que la música sea impresionante, sino todo lo contrario. En realidad, el jugador sólo puede impresionarse ante la profundidad de sus escenarios, ya que en todo momento parece que hay que ir lo más lejos posibles y, de hecho, se puede hacer. Y, desde luego, no se puede parar un momento: saltar, golpear, buscar salidas, será el pan de cada día.



Tu principal arma es una espada láser. Es total.



Tus habilidades trepadoras te librarán de las descargas eléctricas.

la única ayuda de vuestras manos.

BOSS A DIESTRO Y SINIESTRO

Por donde quiera que vaya, un Strider se encuentra siempre con miles de enemigos y bichos horribles a los que liquidar, así que conviene que vayas

Este tipejo, el Maestro, no deja de insultarte y retarte. ¡Házselo pagar!

acostumbrándote desde el principio del juego, si quieres llegar a acabarlo. En este caso, los robots malvados son tan feroces que se podrían confundir con los monstruos de fin de nivel, si no fuera porque son mucho más numerosos que éstos. A lo mejor es una exageración, pero os aseguramos que ésta es la sensación que se tiene, al menos hasta que uno se hace a la idea. Pero el único obstáculo no son los enemigos: uno de los grandes problemas del juego es lo inmenso de sus niveles, interminables y tortuosos. En algunos lugares, además, la situación se complica y debes echar mano de todas tus habilidades, saltar en el momento preciso, tan lejos y tan fuerte



Este sí que es un boss de fin de nivel, con metralleta incluida... Y no parece de buen humor.

DER II



Si te hace falta energía, busca un corazón como éste que ves.

como puedas, y no volver a caer hasta mucho más allá. Si lo haces bien, llegarás hasta el verdadero Boss, que corona un fin de nivel, y que se distingue con bastante facilidad. Y, ya sabes, una vez vencidos todos los boss y todos los enemigos, llegarás al final, habrás salvado al hijo de la princesa, todo el reino te agradecerá el haber cumplido tu misión... Y colorín, colorado, la aventura ha terminado.

■ MASTER SYSTEM ■

STRIDER II

SONIDO



Es un gran fallo del cartucho.

GRAFICOS

No están nada mal. Destaca lo bien realizado de los boss.



ANIMACION



En algún momento se ralentiza, pero son muy pocas ocasiones.

MANEJABILIDAD

Al principio requiere un poco de práctica, pero en seguida te haces con el control.



EDITOR: SEGA
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 4 MB
GENERO: PLATAFORMAS
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 2
NUMERO DE NIVELES: 5
NUMERO DE JUGADORES: 1
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: 3



+ Es interesante.
+ Lleno de monstruos y boss.
+ Su parte investigadora.
- Sonidos mediocres.
- Algún fallo de movimiento.









Todo empezó en un Mac Donald...

McDonald's GLOBAL GLA

En Mc Donald's Global Gladiator vas a tomar el papel de Mick o Mack dos chavales divertidos (uno de raza blanca y otro de raza negra) que, además de ser unos juerguistas incorregibles, son un par de ecologistas concienciados. Ahora se han hecho cargo de la limpieza de nuestro mundo, y tienen que dejar impólutos ese montón de lugares donde el Hombre va abandonando sus detritus: deshechos radiactivos, basuras varias... La contaminación y la polución serán los principales enemigos de nuestros protagonistas cuya única misión es limpiar la suciedad que cubre la Tierra por doquier. Así, irán de un continente a otro, de un bosque a los h ielos antárticos, de una ciudad con niveles de contaminación casi mortales hasta una montaña... allá donde haya suciedad, estarán Mick y Mack.

UN DIBUJO ANIMADO

Lo primero que destaca de este juego es que la obediencia de los protagonistas a los mandos es total, lo que viene muy bien porque el jugador va a tener que estar alerta constantemente, y ejecutar acciones repentinas a gran velocidad. En este sentido, es digno de ver cómo se mueve el personaje: parece más bien un dibujo animado, frenar bruscamente, impacientarse cuando está parado y hacer globos y otras guarrerías con el chicle, del que no se separa ni un instante...



Un corazón tangrand e como ése no puede escaparse.

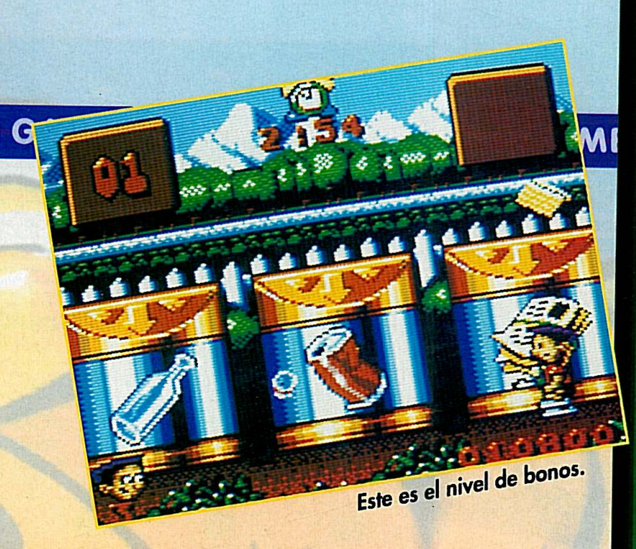


COMENTARIO

Cuesta mucho definir con una sóla palabra un juego de la categoría de Goblal Gladiators, aunque quizás sí podamos hacerlo con dos palabras: obra maestra. Quizás piense que estamos exsagerando, pero, de verdad, hay que probarlo para criticarlo. Se puede decir que, con MacDonald's Global Gladiators, Virgin Games ha puesto toda la carne en el asador, y da una lección de buen hacer que se demuestra en una consola como la Game Gear. Si la versión para Mega Drive era buena, ésta es exquisita, ya que ni en gráficos ni en sonido tiene mucho que envidiar al cartucho de 16 bits, y es bastante difícil encontrar algún fallo. Si a ello añadimos que es un juego ecologista y casi educativo, podríamos atrevernos a decir que es el mejor juego de plataformas sobre Game Gear.



En Toxitown World, la vigilancia es i mprescindible y los monstruos, incontables.



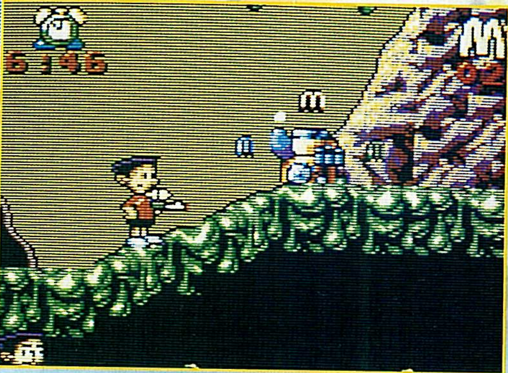
Este es el nivel de bonos.

ADIATORS

Te encuentras en pleno Artico, como puedes apreciar por la cara del protagonista. Te hielas, te escurres y además, te aburres.

Pero los otros gráficos están nada mal; los escenarios están muy bien dibujados, los enemigos tienen también muchos detalles de diseño y se mueven con una gran ligereza. Como ves, el cartucho tiene un aspecto estupendo y te aseguramos que es francamente interesante, con cuatro mundos distintos que contienen tres niveles cada uno, con un montòn de enemigos y con una misión permanente: recoger un número determinado de M (los arcos del logotipo de Mac Donald) que se marca al principio del nivel.

Los más hábiles podrán obtener puntos adicionales en el nivel especial de bonos, donde la limpieza de basuras se convierte en un reto divertidísimo y agotador.



Este ingenio mecánico apenas tiene inteligencia suficiente para sumar dos más dos, pero tiene bastante mala idea, así que dispara hasta acabar con él.



Abajo, a la derecha, hay una cabeza que te indica cómo estás de salud. En este caso, tu forma física no es muy buena, pero aún puedes continuar jugando.

■ GAME GEAR ■

McDonald's GLOBAL GLADIATORS

SONIDO



Es difícil creer que puedan ser sonido de Game Gear.

GRAFICOS

Segimos sin salir del asombro ya que la calidad es estupenda.



ANIMACION



Uno de los puntos más fuertes del programa. Se nota la mano de David Perry.

MANEJABILIDAD

El personaje responde perfectamente a los mandos. El control es total.



EDITOR: VIRGIN GAMES
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 2 MB
GENERO: PLATAFORMAS
DIFICULTAD: MEDIA
NIVELES DE DIFICULTAD: 2
NUMERO DE NIVELES: 12
NUMERO DE JUGADORES: 1
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: 3



- La música de locura.
- La gran variedad de niveles
- La animación de ensueño.
- La manejabilidad es increíble.
- La elección entre dos personajes.
- El universo creado.





La historia no es nueva para ti, ya que es una de esas de princesas en peligro, reinos que hay que salvar, etc. En esta ocasión, son las Islas Arcoiris las que tienen problema, y la bonita princesa Chloé, benefactora del reino, corre un grave peligro. Tú eres sólo un joven sirviente, pero no tienes miedo a nada y por ello te han elegido para salvarla. Con la ayuda de tus pequeños arcoiris mágicos, que hacen de escaleras luminosas, tendrás que destruir a todos los demonios malvados que encuentres, y tu único objetivo será vencer.

Este doble arcoiris se obtiene con un bono especial.

Todos tus esfuerzos han tenido una buena recompensa: el cofre lleno de tesoros.

COMENTARIO

Rainbow Islands ha sido versionado para casi todas las máquinas de juegos de este mundo, incluidos microordenadores, y ahora llega para la Master System. El cartucho no tiene ningún cambio importante con respecto a otras versiones, pero se le puede dar una buena nota y se puede decir que es un buen programa. En cuanto a su realización técnica, aparte de algunos fallos (se ralentiza en alguna ocasión), destaca la música, divertida y agradable. Es, en definitiva, un buen producto.

Aquí tienes un horripilante monstruo: una araña viscosa que espera atraparte con sus patas.





Como ves, puedes lanzar armas y objetos especiales que conseguirás recogiendo los iconos.

TODO PLATAFORMAS

Rainbow Islands es uno de esos juegos de plataformas donde hay que utilizar las neuronas tanto como los reflejos.

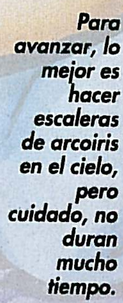
Los arcoiris que te sirven de escaleras son un medio muy eficaz de llegar a cualquier sitio, por alto que esté, pero no puedes ponerte a hacer escaleras sin un orden y una estrategia para tomar el mejor camino.

Además, al tiempo que haces de "carpintero", tienes que eliminar a todos tus pequeños adversarios y recoger los suculentos bonos que van dejando: desde puntos a vidas suplementarias, pasando por objetos que te permitirán seguir avanzando en el juego.

Cada fase contiene cinco niveles, y al finalizar tres de ellos te encontrarás frente a un cofre gigante que contiene toneladas de regalos y joyas.

Después de cinco niveles te enfrentas a un temible monstruo y si le vences, podrás continuar luchando...

¡Todo sea por la princesa!



Para avanzar, lo mejor es hacer escaleras de arcoiris en el cielo, pero cuidado, no duran mucho tiempo.







■ MASTER SYSTEM ■



SONIDO



Las músicas son variadas, divertidas, entretenidas...

GRAFICOS

Su calidad gráfica es más que suficiente para un juego de este tipo.



ANIMACION



Aunque no es muy buena, dados los fallos de ralentización, cumple su papel.

MANEJABILIDAD

No hay muchos problemas para controlar el juego: avanzar es fácil.

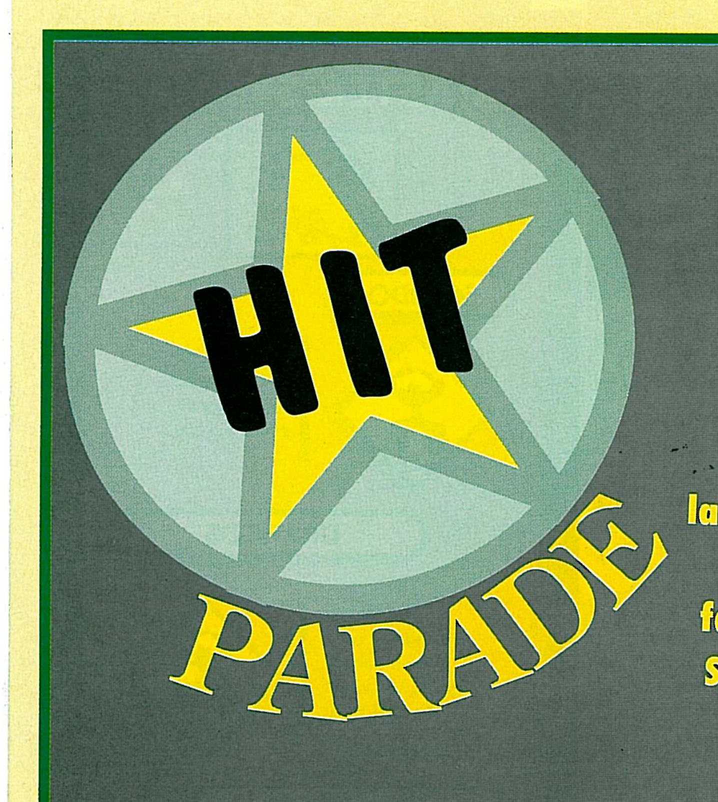


EDITOR: SEGA
TAMAÑO DEL CARTUCHO: 2 MB
GENERO: PLATAFORMAS
DIFICULTAD: FACIL
NIVELES DE DIFICULTAD: 1
NUMERO DE NIVELES: MUCHOS
NUMERO DE JUGADORES: 1
CLAVES DE ACCESO: NO
CONTINUAS: INFINITOS



+ Músicas simpáticas.
+ Buen control del juego.
+ Gráficos variados.
- Demasiado fácil.
- Acción repetitiva.

72%



Lista de los juegos más vendidos durante el último mes realizada a partir de la información de ventas facilitada por Sega España.

MEGADRIVE

1. Tortugas Ninja
2. Streets of Rage 2
3. James Bond
4. Ex-Mutants
5. Steel Talons
6. Mickey and Donald
7. Tiny Toons
8. PaperBoy 2
9. Sonic 2
10. GrandSlam Tennis



MASTER SYSTEM

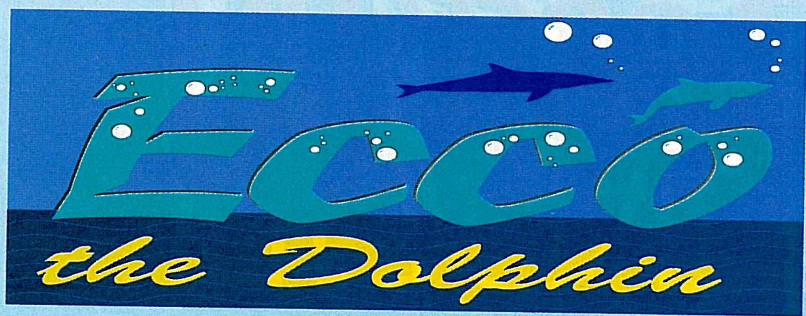
1. Mickey Mouse 2
2. Batman Returns
3. Strider 2
4. Sonic 2
5. PitFighter
6. Super Kick-Off
7. Taz-Mania
8. Tom y Jerry
9. Alien 3
10. Donald Duck

GAME GEAR



1. Chackan
2. Sonic 2
3. Shinobi 2
4. Ariel
5. Streets of Rage

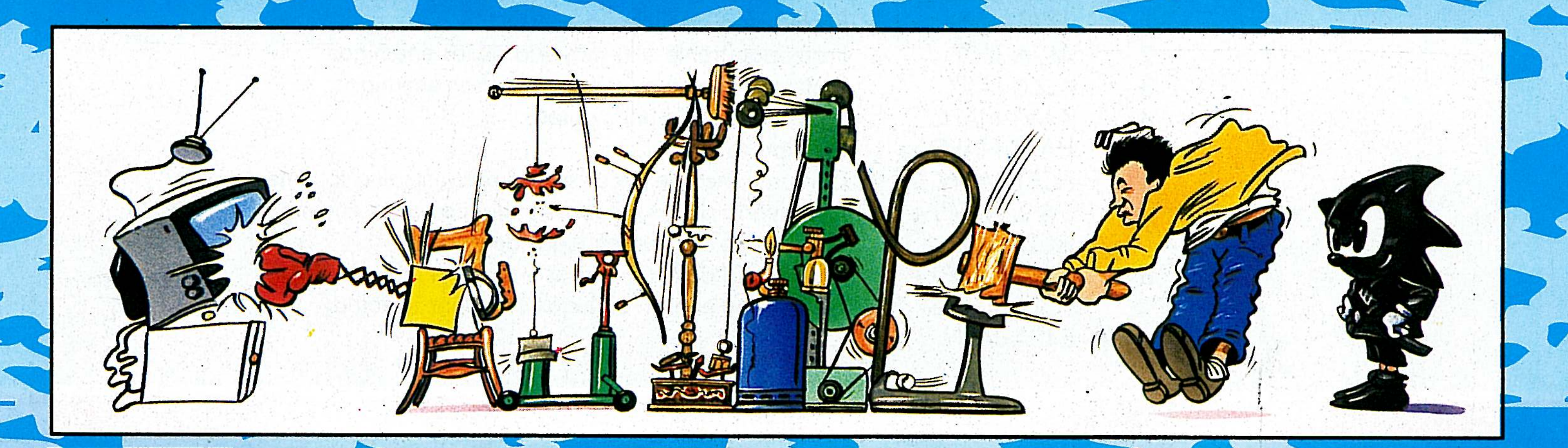
GAME GENIE MEGACODIGOS



En algunos casos puedes quedar atrapado y la única manera de salir parece ser la de agotar la respiración y empezar el próximo nivel. El código 1 impide esto, así que desconecta cuando te quedes estancado, muere y continúa jugando.

Código	Se introduce	Efecto
1	AKRT+JA64	Respiración casi infinita.
2	AL2A-JA7L	Protección frente a la mayoría de los enemigos.
3	ALZA-JA5Y	Protección frente a los erizos y otros enemigos.
4	AAVT-NAFC	Protección frente a los pulpos.
5	HAVT-NAFC	El pulpo es fatal.
6	HCBT-LAEW	Con un banco de peces se recupera la salud totalmente
7	SW2A-KGPJ + HC2A-JAFL	La mayoría de las medusas y algunos otros enemigos restablecen la salud en lugar de quitarla.
8	SW2A-KGPJ + TC2A-JGFL + E42A-JAFN	La mayoría de las medusas y algunos otros enemigos restablecen el aire en lugar de dañar la salud.

Los Secretos del Maestro SEGA



Si hay alguien que conozca a fondo todas las triquiñuelas de un juego ése es el Maestro Sega, un tipo listo donde los haya, No hay nadie que se le resista, arma que no pueda conseguir ni enemigo que no pueda vencer. Pero todo lo que él sabe no tendría sentido si no pudiera contarlo a sus amigos, para que saquen el mayor partido a las consolas Sega y a sus juegos. Si te has quedado atascado en algún juego, pon a prueba estos trucos y consejos, pueden ser tu solución.

BULLS VS LAKERS

Aquí teneis algunos códigos:
- Semifinales Bulls vs Atlanta: **ZXXBBBBO**
- Final Bulls vs Detroit: **ZXOGBBBK**





DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT

Aquí tienes los códigos para acceder a los Torneos de Superstars:



Round 2: **N13ARTYDK**
Round 3: **N13ARTYKK**
Round 4: **N13ARTYSC**
Round 5: **N13ARTY1A**



PSYCHIC WORLD



EL PLANETA ROJO
(Primer monstruo de fin de nivel)
Elige la opción de invencibilidad, ponte delante del mostruo y dispara hacia la izquierda. Cuando hayas matado al monstruo, coge la opción que libera, es el disparo de hielo.

EL LEON
(Segundo monstruo de fin de nivel)
Haz lo mismo que en el anterior: coge la opción de invencibilidad, dispara (en este caso a la derecha), siempre con el mismo arma del principio, y recoge la opción que libera el monstruo al morir. Se trata del disparo de fuego.

LA PLANTA CARNIVORA
(Tercer monstruo de fin de nivel)
Con la opción de invencibilidad y el disparo de fuego, tira a la derecha y recoge, una vez muerto el bicho, la opción que deja tras su muerte, ya que es un disparo de fuego de mayor potencia.

EL UNICORNIO
(Cuarto monstruo de fin de nivel)
La operación es similar: coger la opción de invencibilidad, elegir el disparo de fuego, colocarte lo más cerca posible del monstruo y saltar y disparar, saltar y disparar... y así. Al morir, dejará libre una opción que debes recoger, es la espiral.

EL ROBOT
(Quinto monstruo de fin de nivel)
Con la opción de siempre, la de invencibilidad, y la espiral, deja que el monstruo se aproxime a ti (acércate tú) y dispara hacia arriba. La opción que libera este monstruo al morir es un disparo de hielo.

EL BRUJO
(Sexto monstruo de fin de nivel)
Hay que hacer lo mismo: coger la opción de invencibilidad, coger tmabién la espiral y ponerse a la derecha, lo máximo posible y en alto, y disparar a la izquierda.

TRES PARA UNO
(Séptimo monstruo de fin de nivel)
Te encuentras en un pasillo con dos escaleras que van hacia abajo y dos que van hacia arriba. Ve a la izquierda y verás una habitación con pequeños monstruos que debes destruir (te dan energía cuando los matas). A la derecha hallarás a un monstruo ya conocido: la planta carnívora, y deberás usar el mismo método para matarlo que en el tercer nivel, con la primera planta carnivora.
Vuvelve a salir enseguida y sube por la escalera. Ve hacia la izquierda y te toparás con el brujo, que te está esperando. Hay que matarle del mismo modo que lo hiciste con el brujo del quinto nivel, y así llegarás hasta el demonio. Para matarle, coge la invencibilidad y el primer arma que tuviste. Sal inmediatamente después y entra de nuevo, verás que hay una puerta abierta.

GALAHAD



Algunos códigos:

Nivel 2: ZXSP

Nivel 3: LVFT



El código para las vidas infinitas es LTUS, pero una vez que hayas cargado este código podrás cambiar de nivel cuando quieras tan solo pulsando A y STARTa la vez.

EUROPEAN CLUB SOCCER



Para jugar con un equipo Sudamericano escribe en el Password todas las letras del abecedario de la A a la Z y después los números del 0 al 9.

DESERT SRIKE

Aunque ya hemos dado algunos estupendos códigos de este juego aquí tienes uno de los mejores... te dará más vidas y 10 helicópteros:



SONIC



Aquí te damos una serie de excelentes consejos.

- En el primer mundo de puentes, para conseguir la joya, ve al extremo izquierdo del puente y colócate al lado derecho de la joya, déjate caer y en el último momento ve a la izquierda, llegarás así a la plataforma en donde está la joya.

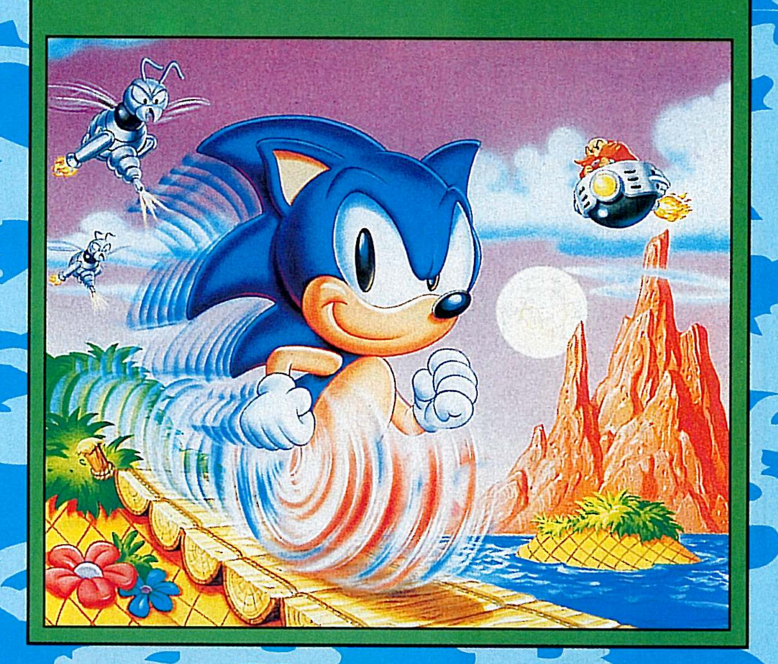
- En el tercer mundo de puentes, al empezar, ve a la izquierda en vea de ir a la derecha, encontrarás una vida.

- En el primer mundo de la jungla, para conseguir la joya, cuando vayas a atravesar la segunda catarata, avanza despacito y salta a una plataforma que no puedes ver. Luego ve a la izquierda, hasta la última plataforma, salta al tronco de árbol que está flotando en la parte inferior izquierda y dirígete en el hacia la izquierda, un poco más adelante encontrarás la joya.

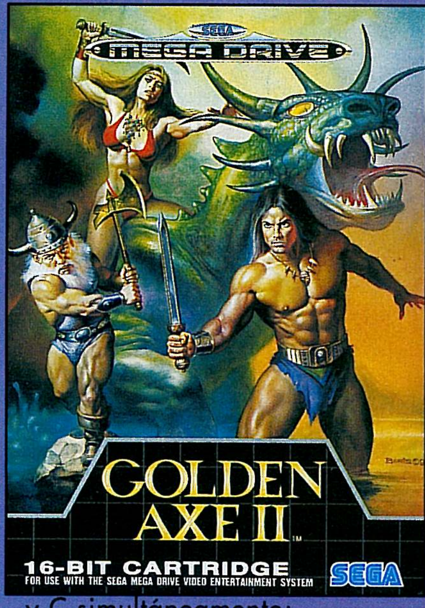
- En el tercer mundo de la jungla, antes de subir para ir a buscar la llave, dirígete a la derecha, donde el agua, y encontrarás una vida.

- En el segundo mundo de Scop Brain, para encontrar la joya, en el momento de la ramificación del camino para ir hacia arriba o hacia abajo elige ir hacia arriba y luego vaja hasta el tercer punto y ve a la derecha.

-En el segundo mundo de Sky Base, en lugar de ir a la derecha al principio, da un rodeo por la izquierda, donde el precicipio. Encontrarás una plataforma móvil que te llevará hasta un lugar donde hay una vida y un diamante.



GOLDEN AXE 2





Para poder seleccionar Round:

En la página de presentación, pulsa simultáneamente START y A, B, C luego sin soltar el botón A, haz lo siguiente:

- colócate sobre OPTION y pulsa B y C simultáneamente;

- colócate sobre EXIT y pulsa B y C simultáneamente;

- sobre 1 PLAYER pulsa B y C simultáneamente;

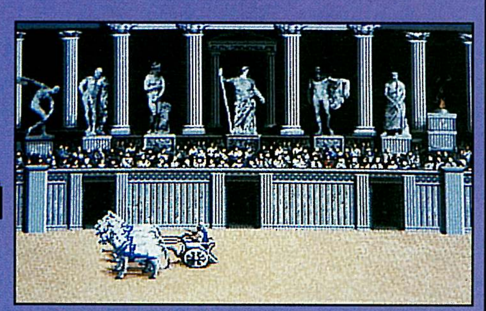
- sobre NORMAL GAME pulsa B y C simultáneamente; luego colócate sobre el jugador que desees y pulsa ARRIBA en el mando y B y C simultáneamente.

CENTURION DEFENDER OF ROME

Este es el código para conseguir todas las provincias de Egipto:

UA1555
VKQKVS





GOLDEN AXE

Para obtener 9 créditos, elige el modo Arcade, con un jugador y en la página de selección de personajes pulsa: diagonal ABAJO/IZQUIERDA y A/C simultáneamente.



CYBERBALL

Algunos códigos para enfrentarse con el equipo más poderoso Minesota Monsters:

Washington: P5BBB79BLDHV
Boston: P8BBBR2BLDCX



DONALD DUCK
THE LUCKY DIME CAPPER



Unos últimos consejos para este super juego.

- El castillo de Miss Tick:
Para matar a Miss Tick con el martillo, colócate en medio de la pantalla y espera a que pase el rayo.

Sal y dispara a la bola de cristal.
Dirígete rápidamente hacia la derecha para evitar las bombas.
Una vez que las bombas hayan explotado, vuelve a ponerte en medio de la pantalla y espera otra vez a que el rayo se extinga.
Sal y dispara. Sigue evitando las bombas en el lado izquierdo y recuerda que las bombas van hacia la derecha y luego a la izquierda.
Si tienes el disco volador, colócate en medio de la pantalla y dispara a la bola, después, para esquivar las bombas, haz lo mismo que con el martillo.

- En el primer nivel, para evitar las plantas que escupen espinas, camina sin detenerte y salta por encima de ellas.

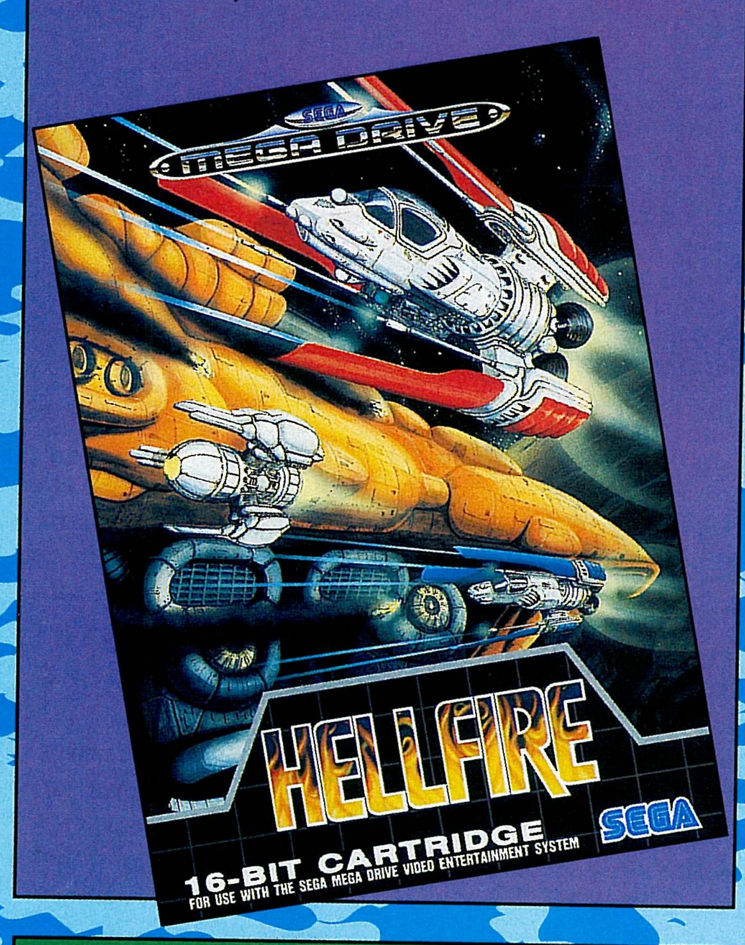
- En el tercer nivel, para pasar los cubos de Shamans, pónte a su izquierda y destruye los Shamans según salgan. Ten en cuenta que te quitarán vida.



HELLFIRE

Para obtener 99 Continues:
En la pantalla de opciones, elige el modo HARD, después de escuchar la primera música alrededor de 2 minutos el juego empezará automáticamente con 99 Continues en el modo Esasy.





GYNOUG

Para conseguir Continues infinitos:

- cuando aparezca el rótulo de Game Over, presiona en el mando IZQUIERDA y A y C simultáneamente hasta que empieze la cuenta atrás.

NINJA GAIDEN



- Para matar al monstruo del primer escenario:

Cuando estés enfrente del monstruo y levante su garrote, golpéale por encima y se parará.
Volverá a levantar su garrote, haz otra vez lo mismo hasta que acabes definitivamente con él.

- Para matar al monstruo del segundo escenario:
Utiliza el tiro de tres bolas.
Colócate en la parte inferior derecha de la pantalla y dispara hasta que se muera.

- Para matar al monstruo del tercer escenario:
Colócate en la parte inferior izquierda de la pantalla y cuando el monstruo dispare, salta y dispárale tú.

MegaLectores

TOP SECRET

SONIC 2 (MD)

Susana Parramiñan (Madrid)

En la primera fase coge por los menos 50 anillos, toca el primer poste de estrella y métete en el círculo. De esa forma entras en la fase especial en donde puedes conseguir una Esmeralda del Caos.

La superes o no, al final, cuando salgas de la fase de bonus, pulsa el reset y al principio, en la presentación, elije OPTION y selecciona el primer recuadro, pulsa Star y repite todo el proceso completo una y otra vez.

Con este sistema es mucho más fácil conseguir las siete Esmeraldas del Caos, pero cuando tengas las siete Esmeraldas no pulses el reset, ponte a jugar (ahora ya eres súpersonic), además, cuando llegues a la zona final lucharás con un final distinto.

La PanTalla loCA



Ahí los tenéis, dos de los mejores pilotos de Fórmula 1 del mundo (Alain Prost y Damon Hilll) divirtiéndose de lo lindo con el Global Gladiator. ¿A qué esperas para mandarnos tu foto o la de quien tú quieras?

MEGACONCURSO DE COMICS

¡¡¡HEY!!! Megaconsoleros, el Primer Concurso de Comics MegaForce ya está en marcha.

La decisión ha sido difícil, pero aquí tenéis a los primeros ganadores de las categoría infantil y juvenil. Por cierto, tenemos que deciros que la edad para la categoría infantil se ha elevado hasta los 12 años.

Los que queráis participar tenéis que enviar un cómic que cumpla las siguientes condiciones a la dirección abajo indicada.

Tamaño:
20 cm. de ancho y 5cm. de alto o 20 cm. de ancho y 15 cm. de alto.
Temas:
Cualquiera siempre que se refiera a un juego Sega y a sus personajes.
Enviar a:
MEGAFORCE / Concurso Comics Ed. Primavera C/ Córcega 267, Principal 2º08008 Barcelona

Existen dos categorías: Infantil (hasta 12 años) y juvenil (de 12 en adelante) y los comics publicados tendrán como premio una suscripción de un año gratis a MEGAFORCE.

Los comics sólo participarán en el concurso del mes en el que lleguen a la redacción y deben llevar escrito por detrás el nombre, la edad y la dirección completa del autor.



Ganador Comic Infantil

Nuria Sampedro Vázquez
12 Años
Balaguer (Lérida)

Nos ha gustado mucho, pero la próxima vez no escribas los textos con lápiz ¿Vale?

Ganador Comic Juvenil



Felix Oviedo Moval
16 años
Sevilla

Estaba claro que los X-Men iban a ser uno de los personajes más populares entre nuestros mega-artistas.

El Tablón de Sonic

CAMBIOS

Cambio Shadow of the beast, Asterix o Ghouls'n Ghosts por Castle of Illusion, Chuck rock, Tazmania, Alien 3. Llamar a: (981) 516214. Urgente.
Miguel Angel Real
Boinorte, La Coruña
Ref.I207

Aviso importante: se cambia Fatal Rewind de MD por cualquier otro .Telf: 4241954.
Arnau Cangròs
Barcelona
Ref.I208

Me gustaría cambiar Castle of Illusion de GG por George Foreman, Indiana Jones o Shinobi 2. Telf.:(96) 1858912.
Jorge Soriano
Alboraya, Valencia
Ref.I209

Cambio juego G-Loc por Thunder Blade o Prince of Persia, Donald Duck. Telf. (972) 8209040 y 821076.
Jose Rojas
S.Feliu de Guixols, Gerona
Ref.I210

Hola me llamo Luis y me gustaría cambiar el cartucho Double Dragon de Master System por otro. Telf.: 335157.
Luis Miguel Benito
Valladolid
Ref.I211

Intercambio tu cartucho estropeado por un buen truco. También estoy dispuesto a compralo. Llamar 97 3831741.
Adan Garrido Carral
Encamp, Andorra
Ref.I212

Cambio una MD con dos mandos a distancia, Powerbase converter, 6 juegos y una Game Gear con lupa, alimentador, Mastergear converter y un juego. Cambio por un ciclomotor. Telf.: (966) 214942.
Angel Herráiz
Cuenca
Ref.I213

Cambio juego de MS Heavyweight Champ por el Casino Games o el Palour Games con chicos de Santa Cruz. Telf.:223566
Bruno Barreto
Santa Cruz de Tenerife
Ref.I214

Cambio Thunderforce 4 por Streets of Rage 2. Compro Populous. Tf: 8920105.
Jordi Trius
Vilafranca del Penedes, Barcelona
Ref.I215

Quisiera cambiar juego Alien 3 de Mega Drive por Quackshot. Telf.: 230402.
Jose Ramón Sánchez
Guadalajara
Ref.i216

Tengo una consola MS 2 y la quiero cambiar por una MD. Telf.: (951) 320617.
Jesus Rivas
Roquetas, Almería
Ref.i217

Deseo cambiar juegos Sagaia, Transboot y Tom y Jerry. Mi telefono es 560211. Llama a partir de la 8:30.
Juan Ponce
Campo de Cripton, Ciudad Real
Ref.i218

Intercambio Sonic 1 por el Sonic 2 y Asterix por Alien 3. Llamar al telf.: 3542050. Preguntar por Vicente Iglesias.
Francisco Javier Sancho
Barcelona
Ref.i219

Cambio consola Master System 2 con 35 juegos por la consola Megadrive con 35 juegos o lo que tenga. Telf.: 3542050.
Francisco Javier Sancho
Barcelona
Ref.i220

Me gustaría intercambiar los juegos Rampart, Galaxy Force, Ghouls'n Ghost por otros. Tambien los vendo por 18000. Telf.: 6670437.
Ibai Zubieta
Zalla, Vizcaya
Ref.i221

Me gustaría cambiar mi Game Gear con adaptador y 2 juegos: Sonic y Shinobi junto a sus instrucciones por una Megadrive. Telf.: (91) 7727455
Jesus Ramírez
Madrid
Ref.i222

Vendo Megadrive más tres juegos más pads más convertidor a 8 bits. Cambio programas PC. Telf.: (96) 5650005.
Basilio José González
San Juan, Alicante
Ref.i223

Quiero cambiar una GG con maleta y 9 juegos, Master Gear Converter por una Megadrive con varios juegos. Telf.: 694983.
Juan Francisco Rivero
Telde, Las Palmas
Ref.i224

Cambio Terminator por Spiderman y Master of Darkness por Heroes of The Lance para MS. Telf.: (954) 655677.
Ruben Chaves
Sevilla
Ref.i225

Cambio juegos MS2 Ghostbusters, Terminator, F16, Asterix por Heavyweight o Shinobi 2. Telf.: (943) 351814.
Iñigo Pesquera
San Sebastian, Guipuzcoa
Ref.i226

Desearía cambiar Regreso al Futuro 3, Action Figther o Sonic de Master por los Lemmings. Llamar al 8330446.
Ivan Molera
St. Vicente de Castellet, Barcelona
Ref.i227

Cambio World Cup Italia 90 por cualquier juego que no sea de deportes, Columns tampoco. Megadrive. Telf.: 418473.
Ramon González
Palma de Mallorca, Baleares
Ref.i228

Cambio juego Alex Kidd in Shinobi World por otros juegos. Llamar al Telf.: (953) 582786. De 7 a 8. Para Master System 2.
Raúl Alberto Galán
Alcala la Real, Jaén
Ref.i229

Intercambio juego de MD, yo tengo Spiderman, Mercs, Gynoug, Ghostbusters etc... Preferentemente Mickey Mouse. Telf.: (958) 880026.
Juan Jose Jiménez
Almuñecar, Granada
Ref.i230

CONTACTOS

Me gustaría contactar con la Ref.i154 cuyo anuncio salió impreso en la revista número 11. Telf.: (91) 7727455.
Jesus Rámirez
Madrid
Ref.C80

Quisiera contactar con adictos de la GG para cambiar juegos. Preferiblemente de las Palmas. Telf.: (928) 694983.
Juan Francisco Rivero
El Calero-Telde, Las Palmas
Ref.C81

Si vives en Tarragona y deseas cambiar, comprar o vender juegos, apúntate al club "Megadrive". Telf.: (977) 225835.
Javier Rion
Tarragona
Ref.C82

Quisiera cambiar los juegos R.C.Grand Prix y Super Kick Off a la Ref.i113. Llámame al teléfono (976) 886472.
Cesar Fuentes
Calatayud, Zaragoza
Ref.C83

COMPRAS VENTAS

Compro Doble Dragon de MS por menos de 4.000 pts. o lo cambio por Tennis Ace o Shadow Dancer. Telf.: 3701473.
Cesar Augusto Pascual
Prat de Llobregat, Barcelona
Ref.V238

Vendo Game Gear con 6 juegos, lupa, convertidor de Master System 2. Sólo tiene tres meses por solamente 28.000 ptas. Telf.:7903145.
Miguel Gutiérrez
Mataró, Barcelona
Ref.V239

Vendo consola Game-Gear más convertidos Master-gear, las dos cosas junto a 5 juegos como Asterix o Space Harrier. Todo en buen estado, costó 56.000 pts y lo vendo por 22.000 pts. Interesados llamar al telefono 6826818.
Daniel Pérez
Getafe, Madrid
Ref.V240

MEGAFORCE
TABLON DE SONIC
Ed. Primavera
C/ Córcega 267, Principal 2º
08008 Barcelona

Vendo o intercambio el juego Lord of the sword de Master System. LLamar al telf.:7735051 prefijo 91.
Javier Paulino
Madrid
Ref.V241

Vendo o intercambio juego de Master System 2, Spiderman (4900 ptas.) Telf.: 6532838.
Narcis Altirriba
San Adres de la Barca
Barcelona
Ref.V242

Vendo consola Master System 2 por 9300 ptas. y juego Shinobi por 5.700 ptas. Junto o por separado. Telf.: 2441981.
Llorenç Mingarro
Alberique, Valencia
Ref.V243

Compraria Megadrive si es posible con juego a buen precio. LLamar al (943) 393000.
Francisco José Granado
San Sebastián, Guipúzcoa
Ref.V244

Vendo MS2 con 1 control pad mas 1 mando recreativa, Alex Kidd in MW, Wonderboy in Mland, Wonderboy 3, Action fighter, R-Type, Sonic 2. Valorado en 50.000 pts. por 27.000 pts o por Megadrive con 2 o 3 juegos. Sólo Alboraya. Telf.: 1859005.
Antonio Mariscal
Alboraya, Valencia
Ref.V245

Vendo Master System con 2 mandos, Alex Kidd y Sonic por 10.000 pts. Urgente. Preguntar por Toni. Telf.: (93) 6546309.
Toni Villa
Sant Boi de Llobregat, Barcelona
Ref.V246

Vendo cartuchos prácticamente nuevos de Amiga (originales), Megadrive, Master System y Game Gear, al precio de 4000 los de MD y 2500 los de MS y GG. Tambien vendo pistas, coches y mandos del Scalextric. Sólo Barcelona capital. Llamar a partir de las 7:30 de la tarde. Telf.:4354804.
Mario Martinez
Barcelona
Ref.VC247

Vendo Olympic Gold, G-Loc y Ninja Gaiden por 10.000 (Game Gear). Laborables de 19 a 21h. Telf.: (93)8496919.
Jordi Lagunas
Granollers, Barcelona
Ref.VC248

Desearia comprar una Megadrive con un mando. Telf. (957) 232060.
Miguel Angel Osuna
Cordoba
Ref.VC249

Vendo 4 juegos MD: Sonic 2, Alien 3, Steel Empire y James Pond 2 (Robocod) al precio de 6500 uno y 24000 ptas. el lote de los 4. Telf.: 670705.
Antonio Fuste
Figueres, Gerona
Ref.VC250

Vendo MS 2 con 9 juegos como Sonic 1 y 2, Tazmania, etc... Solo para Valencia por 39000 ptas. Telf.: 3650670 o 2790964.
Cesar Ortiz
Valencia
Ref.VC251

Vendo Master System 2 con 8 juegfos mas Alex Kid a un precio de 25000 ptas. Llamar al Telf.: (988) 530293.
Sergio Ramos
Zamora
Ref.VC252

Tablón de Sonic - Normas de participación

En "El Tablón de Sonic" cualquiera puede poner un anuncio gratuito, para ello basta con enviar el cupón (valen fotocopias). Es imprescindible que indiques correctamente tu dirección y número de teléfono para que el anuncio sea publicado.

Los cupones deben enviarse a: MEGAFORCE / TABLON DE SONIC
Ed. Primavera
C/ Córcega 267, Principal 2º
08008 Barcelona

TABLON DE SONIC

MEGADRIVE ☐ MASTER SYSTEM ☐ GAME GEAR ☐

☐ Compra ☐ Venta ☐ Intercambio ☐ Contacto

Nº 15





¡Hola amigos! Ya sabéis que estoy aquí para ayudaros con cualquier problema que tengáis.
Si me necesitáis escribidme una carta a:
MEGAFORCE/Correo de Sonic
C/ Córcega 267 Principal 2º 08008 Barcelona

¿Hola, Sonic: Me llamo Luis y tengo la Master System 2 y querría hacerte unas cuantas preguntas:
1-¿Qué juegos me recomiendas de luchas? ¿De qué trata?
2-¿Y de deporte?
3-¿Y de acción?
4-¿Cuándo va a salir el Mickey Mouse 2? ¿Para qué consola va a salir? ¿Cuánto va a costar?
5-El Last Battle y el Street of Rage 2, ¿para qué consola son? ¿Cuál es mejor?
Gracias Sonic.
Luis Vaquero
Salamanca

1-Uno de los mejores para la Master es el Street of Rage. Trata de una banda de gamberros que se ha apoderado de toda la ciudad y que hacen de las suyas sin ninguna oposición, salvo, claro está, tres policías que deciden hacer justicia y aniquilar a toda la banda.
2-El más recomendable es, sin duda, el Olimpic Gold, con pruebas como la carrera de 100 metros, la de obstáculos, natación, tiro al arco, salto de trampolín y salto de altura.
3-De acción, te puedo mencionar Alien 3, este juego no necesita presentación, ya que sigue la trama de la película con el que te pasarás muchas horas pegado al pad de la consola acribillando aliens.
4-Mickey Mouse 2 ya ha salido a la calle y está disponible para la Master System y Megadrive. Aunque la versión de la Master System no tiene mucho que ver con la anterior entrega de la serie (World of Illusion), sino que más recuerda al primer espisodio de Mickey para la Master, pero todo parecido acaba aquí, ya que este cartucho tiene muchos escenarios, con enemigos de curioso aspecto. Su precio ronda las 5.990 ptas.
5-Estos dos juegos que me mencionas están disponibles sólo para la Megadrive, y yo personalmente aconsejaría primero el Street of Rage 2, un cartucho de 16 megas con mucha acción.



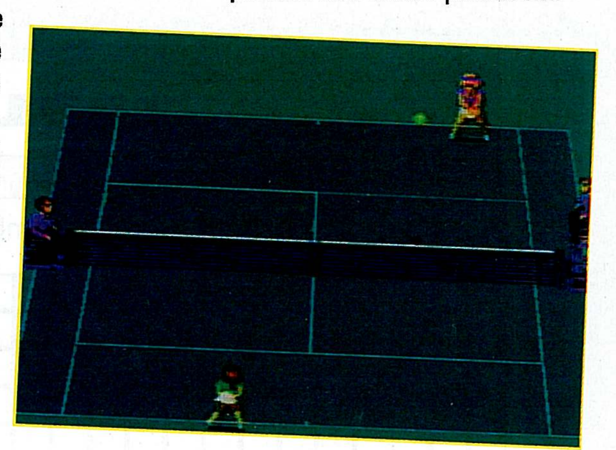
¿¡Hola, Sonic¿Cómo te va? A mí muy bien, pero tengo un problema con mi Mega Drive.
1-Tengo los siguientes juegos: Sonic, Turbo Out Run, Olympic Gold, Soni 2 y el Desert Strike. ¿Me podrías decir algún truco para el Desert Strike y para el Sonic 2?
2-¿Van a bajar los precios de Mega-CD ROM?
3-¿Cuál de estos juegos me aconsejas? European Club Soccer, Michael Jackson, World of Illusion, WWF, o el F22 Interceptor.
Muchas gracias y espero tu respuesta.
Jesús Ortega
Granada

1-Te voy a citar carios códigos para este "aero-cartucho". Misión 2: AQOAMHD, Misión 3: TLOBOAT, Misión 4: PTEWFTU. En cuanto al truco del Sonic 2, en esta misma sección encontrarás la respuesta a la misma pregunta que me realizó otro consolega.
2-No, de momento no van a bajar (a parte de que todavía no se ha distribuido en España)
3-Te aconsejo el World of Illusion, un cartucho con gráficos, melodías y efectos mágicos. Imprescindible en tu juegoteca.

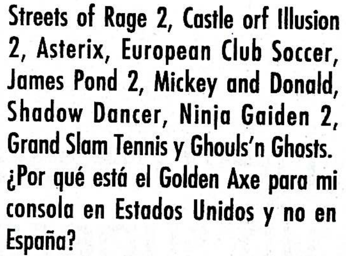
¿Hola Sonic. Tengo una Master System 2.
1-¿Street Fighter 2 va a salir en Master System?
2-Quisiera saber si el Sonic 2 trata de lo mismo que el 1, es decir, si tiene que acabar con Robotnik.
3-¿El juego Shadow of the Beast, el persojaje pega puñetazos o utiliza armas?
4-¿En el Golden Axe se puede jugar a dos? Y si me dieran a elegir entre el Golden Axe y el Shadow of the Beast, ¿cuál me recomendarías?

1-No, por su complejidad no es posible adaptarlo a los 8 bits.
2-Sí, el argumento trata de lo mismo.
3-El personaje pega puñetazos y además puede utilizar armas, pero debes encontrarlas.
4-Los dos son muy recomendables, y la elección muy difícil. Si te gusta el arcade, te recomiendo el Golden Axe, pero si lo que quieres es arcade más un poco de aventura, el Shadow of the Beast.

¿Hola, Sonic, quisiera que me contestes a unas preguntas. Son preguntas sobre la Mega CD, que estoy buscando información como un loco.
1-Tengo una Megadrive, japonesa. Dicen que hay dos tipos de Mega CD, la española y la japonesa. Si tengo la Megadrive japonesa ¿me tendré que comprar el Mega CD japonesa?
2-¿Qué juegos están disponibles en la Mega CD?
3-Si está el juego de Sonic 2, ¿es diferente que el cartucho de la Megadrive?
4-Ya ha pasado las navidades y decían que valía unas 35.000 pesetas. Aún







los estoy viendo por 50.000 pesetas. Es un poco rarillo ¿no creéis?
5-¿Qué posibilidades espectaculares puede hacer la magnífica máquina CD-ROM?
6-¿Cuántos megas de potencia tiene la CD-ROM?
7-En un apartado de información del nº3 de la revista Megaforce que explica cosas sobre el Mega CD, y hay un apartado que no entiendo, que es el siguiente:
"El Mega CD conectado a la Megadrive abre la posibilidad de hacer efectos especiales en el juegö: rotación y ampliación de los escenarios y de los sprites, gracias a un coprocesador matemático y una serie de circuitos y software especiales."
8-Sonic, ¿me podrías explicar para qué sirven las funciones del Mega CD, como el "play", el "access"...?
9-¿Es verdad que hay un mando llamado Power Stick? Y si lo hay, ¿cuánto vale?
10-¿El mando Power Stick es para la Mega CD? ¿Cuántos botones tiene? ¿Cuáles son sus funciones?
Gracias por todo Sonic.
Dani Bellver
Banyoles (Vila Olimpica)

1-Para que no haya problemas, en tu caso es mucho mejor comprar el Mega CD japonés. Pero como ya he comentado alguna vez, es mejor comprarlo todo en España para evitar problemas de este tipo.
2-Algunos de los juegos que están disponibles son el Prince of Persia, Cobra Command, Death Bringer, Monkey Island, Thunder Force FX, Afterburner 3 y Sol Feace.
3-Efectivamente, se está realizando una versión diferente y más completa y espectacular de este juego.
4-En un principio se dijo que se vendía a 35.000 ptas., pero después de varios cambios y rumores falsos, el precio real queda en 50.000 ptas.
5-Imágenes reales durante más de una hora, efectos de rotación y zoom realizados por un chip exclusivo de ampliación de gráficos, ahorro de tiempo en la transmisión de las imágenes y la reproducción de discos de audio y CD+G.
6-Pueden llegar a almacenar unos 500 megabytes de datos. La propia Mega-CD lleva 6 Mb para evitar demasiados accesos a disco.
7-Gracias a unos chips especiales se puede rotar objetos y escenarios con una rapidez y suavidad increíbles, estos efectos los encontrarás en muchos juegos, como por ejemplo el Cobra Command.
8-Sirven para utilizar los discos de audio como normalmente se harían en un compact disc de un equipo.
9-Sí, existe este mando en nuestro mercado y su precio más o menos es de 6.890 ptas.
10-Tiene los tres botones normales (A, B y C) y cada uno tiene un pequeño botón en la parte superior para el autofire.
También lleva incorporado un regulador de velocidad para los disparos de forma tal que el efcto de autodisparo puede ser más rápido o más lento.




?Hola, Sonic. Quiero hacerte un par de preguntas, espero que me puedas contestar.
1-Tengo una Megadrive y no sé cual juego sría más divertido, con mejores gráficos, etc. Los juegos son Olympic Gold y Golden Axe 2. ¿Cuál te gusta más? Espero que me puedas ayudar.
2-Y si me podrías decir algún truco para el Golden Axe, para derrotar a Death Adder.
Juan Francisco García González
San Isidro, Tenerife

1-Sinceramente, me gusta más Golden Axe 2, ya que es un cartucho "legendario" que no puede faltar en tu juegoteca.
2-La forma de eliminar a Death Adder de forma sencilla es jugando una partida de dos, pon a la mujer delante del malvado y al enano en el otro extremo. La mujer le dará un golpe de espada y, a continuación, el enano debe darle un golpe de hacha. Repítelo varias veces.
También te voy a facilitar el truco para salir en el nivel que quieras: ve a la pantalla de selección de personaje, preciona B y mantén apretada la diagonal abajo/izquierda y pulsa Start (todo al mismo tiempo). El número del nivel deberá aparecer arriba a la izquierda y se cambia con los controles de arriba y abajo.

?Hola, Sonic. Me llamo Pablo y soy un consolero de Game Gear. Me gustaría saber si van a salir para G.G. los siguientes juegos:
Streets of Rage 2, Castle orf Illusion 2, Asterix, European Club Soccer, James Pond 2, Mickey and Donald, Shadow Dancer, Ninja Gaiden 2, Grand Slam Tennis y Ghouls'n Ghosts.
¿Por qué está el Golden Axe para mi consola en Estados Unidos y no en España?
¿Estará el Street Fighter 2 en la Game Gear?
¿Va a salir algun juego de fútbol que no sea el Super KIck Off?
Gracias por tus respuestas.
Pablo Esteban Luna
Zaragoza

Lo lamento pero de los juegos que me mencionas no aparecerá ninguno para la portátil de las consolas (de momento).
La distribución de los juegos está montada de forma tal que normalmente los cartuchos aparecen primero en el país natal donde se crean para pasar posteriormente alos diferentes mercados.
Lamentablemente, España casi siempre es la última en recibir estas novedades, pero, parece ser que de aquí a un tiempo ha mejorado la distibución debido a que las casas de software están viendo a nuestro país como un mercado muy importante en cuanto a juegos y consolas. Además Sega está haciendo un esfuerzo para que eso sea así.
No, de momento aparecerá en Megadrive, y no creo que sea traspasado a las consolas de 8 bits. Principalmente porque perdería mucho el juego, tanto en gráficos como en rapidez y sonido, con la consecuente perdida de adicción.
No, de momento no tengo noticia de la salida de un juego de fútbol para la Game Gear.

Suscríbete a

MEGA force

¡¡¡ Sega 100x100 !!!

Llévate de regalo un súperclasificador para tus cartuchos.



Aprovecha esta ocasión y llévate a casa la única revista 100x100 Sega más un fantástico clasificador de regalo. Rellena este cupón y envíalo cuanto antes a Editorial Primavera, S.A.

Deseo suscribirme a la revista MEGAFORCE por un año (12 números) al precio de 4.200 ptas., lo que me da derecho a recibir totalmente gratis uno de estos dos obsequios (marca con una X el que prefieras):

- ☐ 1 Cartidge Caddy
- ☐ 1 carnet de socio MEGAFORCE

Nombre.............................. Apellidos..

Calle.. Nº................Teléfono......................

C.P..................... Población............................ Provincia..........................

(para agilizar el envío es importante que indiques bien el código postal)

Forma de pago:

- ☐ Talón bancario a nombre de Editorial Primavera S.A.
- ☐ Giro postal a: Editorial Primavera, S.A. C/ Córcega 267 pral. 2ª 08008 Barcelona

Fecha.. Firma...

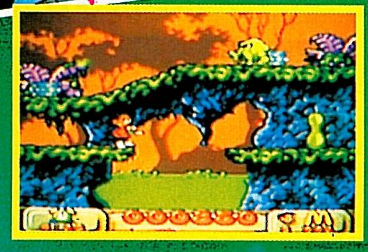
Enviar a: Editorial Primavera, S.A. C/ Córcega 267 pral. 2ª 08008 Barcelona

También puedes mandar una fotocopia.

PREPARATE A JUGAR SUCIO

El imperio de la basura pretende ensuciar 4 mundos diferentes: "Slime World", "The Mystical Forest", "Toxi-Town" y "Artic World".
Sólo Mick y Mack, dos héroes ecológicos impulsados por sus prodigiosos GooShooters, tienen estómago para impedirlo. ¿Con cuál de los 2 te quedas?
Eso sí, tendrás que jugar sucio pringándote de lo lindo en los 12 niveles... ¡¡1.250 gráficos!! y exuberantes escenarios para no caer en las fétidas garras de tus viscosos enemigos. Atrapa toda la basura que puedas y recíclala en valiosos puntos.
El Scroll multidireccional sigue los movimientos de los personajes y crea un efecto tridimensional de increíble realismo.
¿Te va la música? Pues ésta no tiene desperdicio.
Con las voces de Mick y Mack digitalizadas.
¡¡Pasa el mundo a limpio con Global Gladiators!!









DISPONIBLE EN:
MEGA DRIVE,
MASTER SYSTEM II
Y GAME GEAR.



LA LEY DEL MAS FUERTE